

PSM



3. IVES ILLAGE.IT DIC/GEN 2016/17



DRAGON BALL XENOVERSE 2

ITALIA: L'ESPRESSO - POSTALMARKET - 4. PED. 488 POST. DL. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N. 46) ART. 1, COMMA 1, S. 1A



THE KING OF FIGHTERS XIV



RISE OF THE TOMB RAIDER



TRAILS OF COLD STEEL II



FIFA 17

LEGO DIMENSIONS > RIVE > ALONE WITH YOU > THE FINAL STATION > PES 2017

Sprida
L'ESPRESSO

È IN EDICOLA



 Prenotalo su www.sprada.it/minecraft



C'È TANTO AMORE TRA NOI

Arrivare in edicola ogni due mesi è un bel casino. È bello, perché c'è più tempo per raccogliere e organizzare le informazioni ed è un casino perché le informazioni sono così tante che non si sa più dove metterle. E così succede che si debbano operare delle scelte, che si debba sacrificare una recensione di Amanda per lasciare spazio a una follia colta di Braunluis o qualcosa di intelligente scritto da Magnvs per non dover chiudere Logan Singer in un angolino. Problemi? Zero. Qui in redazione il clima è sempre idilliaco, la gente si vuole bene e continua a darsi delle gran pacche di incoraggiamento sulle spalle...

a pugno chiuso! Solo con pugni e calci, infatti, è possibile arrivare al prodotto che stringete in mano con tanto amore. Non stringetelo troppo forte, però, che altrimenti si rompe. Posso darvi un consiglio da amico? Sì? Bene, per prima cosa leggetevi il Deep Inside di Braun Luis, a pagina 96, poi passate al resto. Ma prima quello, è importante! La recensione di Dragon Ball Xenoverse II invece potete anche saltarla, perché tanto l'ha scritta Logan Singer e quindi sapete già come va a finire!

Skulz



 Alegalli + Ottimo rapporto qualità prezzo. - Orari lavorativi fuori dalla norma.	 Tommy + Barboso e barbuto. - Se ne andrà da questo mondo solo dopo aver giocato Ape Escape 4.	 Skulz + È in grado di scrivere la sua su tutto... - ... senza sapere bene cosa va scrivendo.	 Magnvs + Discreto set di gorgiere e ordini dinastici. - Rischia di affogare nell'oceano dei JRP.
 Kenshi + È nato un anno prima del Magnavox Odyssey. - Purtroppo è rimasto un po' pixeloso.	 Braunluis + Conflitto lo stima! - Vive in territori aspri, difficili da raggiungere con il camper.	 Amanda + Versatile, disponibile (!), snodabile (!). - Non ha mai una parola buona per tutti.	 Logan Singer + Se la cava sia con la penna che con la matita. - La sua barba è un essere senziente.

Diventate follower di...

@PSM_Italia

su Twitter per restare sempre aggiornati sulle cose intelligenti e soprattutto intellOgenti che condividiamo con i lettori. Spammate il verbo di PSM come se non ci fosse un domani!



Parliamone su...

#PSM

Con un ritardo che definire colpevole è poco, anche PSM si è aperta una pagina Facebook degna di questo nome. Trattasi di PSM - Playstation Magazine, che è facilissima da trovare e divertente da usare. Se vi va, commentate tutto quello che succede nel mondo dei videogiochi con l'hashtag qui sopra e venite a dire la vostra sulla rivista. Accettiamo consigli, critiche, complimenti e insulti. Questi ultimi, però, valgono solo se fatti ad Alegalli. Amicizzateci!

facebook

Prova la tua rivista anche in digitale

www.sprea.it/digital



SOMMARIO

I CONTENUTI DI QUESTO NUMERO, ELENCATI UNO PER UNO, PER SAPERE DOVE TROVARE CIÒ CHE VI INTERESSA.

**IL PROSSIMO
NUMERO ESCE IL
27 GENNAIO**

PER OGNI GIOCO UN NUMERO DI PAGINA

- 080 140
- 054 ABSOLUTE DRIFT: ZEN EDITION
- 052 ALONE WITH YOU
- 048 ATTACK ON TITAN:
WINGS OF FREEDOM
- 038 BLUE RIDER
- 032 CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
- 070 CLAIRE: EXTENDED CUT
- 064 DOGOS
- 020 DRAGON BALL XENOVERSE II
- 024 KING OF FIGHTERS XIV
- 050 DRAGON QUEST BUILDERS
- 056 FIFA 17
- 087 FILTHY LUCRE
- 086 FOUR SIDED FANTASY
- 016 GRAN TURISMO SPORT
- 088 HUE
- 082 INSIDE
- 081 INVERSUS
- 074 JOTUN: VALHALLA EDITION
- 084 JUST SING
- 076 LEGO DIMENSIONS
- 068 LIFELESS PLANET
- 072 LIVELOCK
- 090 OCEANHORN: MONSTER
OF UNCHARTED SEAS
- 062 PES 2017
- 028 RISE OF THE TOMB RAIDER
- 058 RIVE
- 046 SHIREN THE WANDERER:
THE TOWER OF FORTUNE
AND THE DICE OF FATE
- 083 SKY FORCE ANNIVERSARY
- 091 STRIKE VECTOR EX
- 017 SYBERIA III
- 060 THE FINAL STATION
- 034 THE LEGEND OF HEROES:
TRAILS OF COLD STEEL II
- 044 THE TOMORROW CHILDREN
- 089 VERDUN
- 066 VIRGINIA
- 040 WHEELS OF AURELIA
- 042 VALLEY

■ SPECIALE

■ RECENSIONE

PSM DICEMBRE - GENNAIO 2016/17

**ABBONATI ALLA
VERSIONE DIGITALE**

SOLO PER PC E MAC

A SOLI 14,90 €

DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO

www.psmitalia.it/abbonamenti



RECENSIONE

DRAGON BALL XENOVERSE II

La canzone di Logan fa kamehameha! **Pagina 020**

MENU PRINCIPALE

- 004 **MONITOR**
PIÙ O MENO LE ULTIME DAL MONDO PLAYSTATION.
- 006 **VENTO D'ORIENTE E3**
LE COSE CHE SECONDO MAGNVS BISOGNA SAPERE!
- 014 **I PIÙ ATTESI**
APPROFONDIMENTI SUI GIOCHI CHE DOVREBBERO ARRIVARE E CHE IN ALCUNI CASI SONO GIÀ ARRIVATI.
- 016 **SPECIALI**
APPROFONDIMENTI SUI GIOCHI CHE DOVREBBERO ARRIVARE E CHE IN ALCUNI CASI SONO GIÀ ARRIVATI.
- 018 **RECENSIONI**
I GIOCHI DI QUESTO MESE, TESTATI E GIUDICATI IN MODO DEL TUTTO INDIPENDENTE (E CASUALE).
- 092 **CHECKPOINT**
I MIGLIORI TITOLI PER PLAYSTATION 4, PSP E PS VITA!
- 096 **DEEP INSIDE**
ROBA DA NON CREDERE: SU PSM CI SONO COSE INTELLIGENTI!
- 100 **PSM CULTURA**
SU PSM DI PARLA DI LIBRI... ROBA DA MATTI. NON I LIBRI, EH.
- 102 **L'ERBA DEL VICINO**
CI SONO COSE BELLE ANCHE FUORI DALLA PLAYSTATION.
- 104 **PSM LIMITED**
FACCIAMO IRRUZIONE NELLA WUNDERKAMMER DI MAGNVS!
- 106 **PSMAIL**
C'ERA UNA VOLTA LA POSTA DI PSM... E C'È ANCORA!
- 108 **PSM CINEMA**
QUANDO IL BUON CINEMA TRATTA DI VIDEOGIOCHI.
- 112 **PSM NEXT**
ANTICIPAZIONE INVEROSIMILE DEL PROSSIMO NUMERO.



**RISE OF THE TOMB
RAIDER
RECENSIONE!**



**CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
RECENSIONE!**



**FIFA 17
RECENSIONE!**



**PES 2017
RECENSIONE!**



**LEGO DIMENSIONS
RECENSIONE!**

IN EDICOLA



Prenotalo su www.sprea.it/clashofclans

QUESTO MESE NEL MONITOR



PERSONA 5

pag. 006



YAKUZA 0

pag. 007



**WORLD OF
FINAL FANTASY**

pag. 009



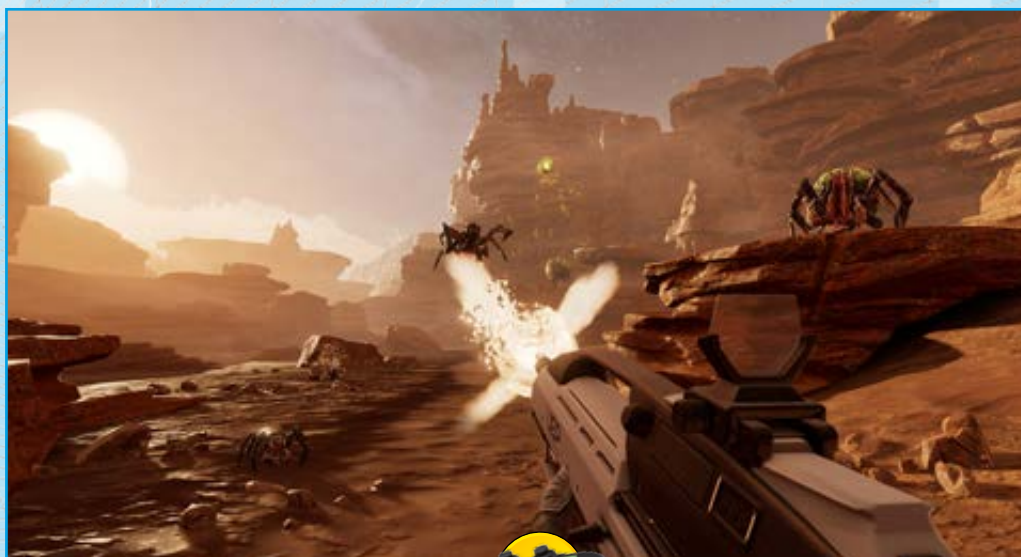
SILVER CASE

pag. 010

I PIU' ATTESI:

FOR HONOR
METAL GEAR SURVIVE
SONIC MANIA

e alcuni altri, a pagina 014, a
cura di Skulz, un uomo (s)finito!



FARPOINT

Solo in realtà virtuale!

Ecco come saranno gli sparatutto del futuro, o almeno come potranno essere se tutto in futuro si svolgerà in VR. Farpoint è un FPS tradizionale tutto sommato, sviluppato dal team Impulse Gear sotto l'egida di Sony, che andrà giocato con tanto di Aim controller, una periferica pensata apposta per gli sparatutto VR a forma di fucile megabuffo. Giocarci è divertente, parola nostra, ma ci si sente anche un po' ridicoli, non fosse altro per via di quel naso da clown in punta. Per la serie: fate i pagliacci e non la guerra.



THE LAST GUARDIAN

Ovvero, ecco che il gioco diventa poesia in movimento.

Io avevamo visto da vicino l'ultima volta due anni or sono, all'E3 del 2015, e finalmente siamo riusciti a metterci le mani sopra. In un recente evento dedicato alla stampa, The Last Guardian si è presentato senza stovolgimenti della meccanica di gioco - ci mancherebbe altro! - e si è confermato un fulgido esempio di come nei videogiochi si possa stupire e incollare la gente allo schermo anche senza fare troppo casino. Poesia è la prima parola che ci è venuta in mente rivedendo e questa volta anche rigiocando le avventure del suo piccolo protagonista. Se proprio dobbiamo cercare il pelo sulla bestia, potremmo dire che c'è da mettere a posto il frame-rate.





DIGIMON WORLD: NEXT ORDER

Il nuovo ordine mondiale?

Cosa c'è di male a essere un clone di Pokémon? Nulla, se lo dichiari e se sei anche un gioco divertente. Per Digimon vale questo discorso di outing e di qualità, quindi siamo lieti di confermare che il nuovo capitolo della serie uscirà nei primi mesi del 2017 su PlayStation 4 e PS Vita. Esplorazione, avventura insieme e combattimento con i mostriattoli. Un combattimento estremamente poco complesso ma non per questo noioso, se vi piacciono... i Pokémon.



PAROLA DI PSM

La voce dei pazzi!

Un podcast è una trasmissione audio (o video) resa disponibile in rete utilizzando e riproducibile in qualsiasi momento, anche su un lettore portatile. In pratica, potete ascoltarvela sul PC, oppure trasferire la trasmissione sul vostro lettore mp3 o sullo smartphone e ascoltarvela in metropolitana, sul pullman o sul trono di casa, insomma ovunque. Da tempo, ormai, il fenomeno si è diffuso anche in Italia ma è la prima volta che una rivista cartacea a tema videoludico viene affiancata da un podcast mensile. Se finora ci avete letto sulle pagine della rivista più indipendente che c'è, ora potrete anche godere dell'ascolto delle nostre soavi voci.



Per farlo dal **PC** seguite il link <http://feeds.feedburner.com/PsmItaliaPodcast> per riprodurre i vari episodi o abbonarvi gratuitamente al podcast tramite uno dei tanti client ed essere quindi sempre aggiornati sulle nuove puntate. Se avete un dispositivo **Android** ci sono app come **Podcast Addict** che permettono di fare la stessa cosa, mentre se siete utenti **iQualcosa** è sufficiente cercare di **PSM Italia Podcast** su **iTunes** e voilà il gioco è fatto!



VENTO D'ORIENTE

Dall'ultima volta che il Vento d'Oriente ha soffiato su queste pagine gli scenari del videoludo nipponico hanno subito alcune evoluzioni, dagli annunci di un Tokyo Game Show invero un po' sottotono passando per l'atteso debutto di Tales of Berseria e Persona 5 e per il discreto successo di PS VR per poi arrivare, infine, alla comparsa all'orizzonte di Nintendo Switch, console ibrida che potrebbe adattarsi bene alle istanze di un contesto nipponico dove il mercato hardware, pur eroso dalla concorrenza su smartphone, tende a concentrarsi sulle piattaforme portatili. Se il futuro non può che incuriosire ogni amante del gaming giapponese, con un 2017 che si profila intensissimo ed un 2016 che ha ancora molto da offrire, a cominciare da Final Fantasy XV e Steins;Gate Zero, entrambi finalmente disponibili quando leggerete queste righe, anche il presente collabora a tenerci di buon umore, come dimostrato dal buon numero di recensioni positive di titoli giapponesi che troverete sfogliando questo numero di PSM, da prodotti di nicchia come il roguelike Shiren all'atteso (quanto meno da chi scrive) Trails of Cold Steel 2, passando per lo sperimentale Dragon Quest Builders e per il grande ritorno di King of Fighters.

PSM MAGNVS

PERSONA 5

Atlus ruba il cuore al pubblico giapponese

Final Fantasy XV non è l'unico JRPG con un'attesa secolare alle spalle a farsi strada in questo 2016: Persona 5, segnato da un lungo periodo di sviluppo e da numerosi ritardi, ha infatti debuttato in Giappone a metà settembre su PS4 e PS3, dopo un intervallo di ben otto anni dall'uscita di Persona 4. Mai come in questo caso si può dire che l'attesa abbia stimolato i fan, che hanno premiato Persona 5 con vendite record per la serie portando la nuova fatica di Atlus a raggiungere in poche settimane le cinquecentomila copie. Fortunatamente, le vendite sembrano corrispondere alla qualità del prodotto finale, che riprende alcuni degli elementi chiave della serie, dal contesto scolastico agli elementi junghiani passando per demoni e protagonisti adolescenti, ricontestualizzandoli però in un canovaccio narrativo abbastanza diverso da quello proposto dal precedente episodio in quel di Inaba. Persona 5, ambientato a Tokyo e dotato di un ciclo giorno-notte, numerose dinamiche sociali e simulate ed eventi randomizzati, segue infatti la storia di un gruppo di studenti che si trasformano di notte in una banda di ladri mascherati, viaggiando in mondi onirici dove regnano le Ombre, manifestazioni della psiche umana. In Persona 5, al netto di un comparto grafico totalmente rivisto e memore della direzione artistica di Catherine (per quanto P5 impieghi un engine differente), avremo dungeon più strutturati e originali rispetto a quanto visto in Persona 3 e 4 e un sistema di combattimento a turni con elementi dinamici, senza contare il ritorno delle contrattazioni demoniache viste nei primi Persona e, più in generale, nei Megami Tensei di Atlus, di cui i Persona costituiscono uno spin-off, sia pur commercialmente abbiano ormai raggiunto un rilievo superiore alla serie madre. Se noi europei dovremo attendere fino a febbraio prima di poter finalmente iniziare Persona 5, pubblicato nel Vecchio Continente da Deep Silver, i pareri provenienti dagli appassionati nipponici fanno pensare che questo quinto episodio possa portare la serie a toccare nuove vette.





TALES OF BERSERIA

Pirateria e vendetta a gennaio in Europa!

Sbarcato in agosto sul suolo giapponese, il sedicesimo episodio della saga di action-JRPG Tales di Namco ha rapidamente conquistato i cuori dei fan nipponici e degli importer occidentali, facendo dimenticare le polemiche che avevano circondato Tales of Zestiria. Berseria, che si pone come prequel di Zestiria (situazione simile a quella di Tales of Symphonia e Tales of Phantasia), si incentra sulla vicenda della giovane Velvet, contaminata dal potere dei demoni e tesa a vendicarsi in ogni modo di un crimine innominabile commesso da Artorius, considerato dal mondo intero come una figura salvifica. Con una vicenda apparentemente più cupa e matura della media della serie, un elemento piratesco legato all'ambientazione della vicenda, un sistema di combattimento che consente una grande libertà nell'uso di Arti e combo e una customizzazione vicina al modello di Final Fantasy IX, Vandal Hearts 2 e Tales of Vesperia, questo nuovo episodio ha tutti i numeri per guadagnarsi un posto di riguardo nella sofferta JRPGistica di PS4. Fortuna vuole che Namco stavolta abbia sveltito le tempistiche della localizzazione, tanto che Berseria sarà fra le mani dei giocatori europei già alla fine di gennaio, con tanto di Collector's Edition. Nell'attesa, è facile che Velvet e la sua banda ricompaiano su PSM per un ulteriore approfondimento.



YAKUZA 0

Kazuma torna ai mitici anni '80

La saga di Yakuza in occidente ha avuto una storia assai travagliata, con spin-off rimasti nel mercato giapponese come Kenzan, Ishin e i due Black Panther per PSP, il quinto episodio sbarcato su PSN fuori tempo massimo grazie all'intervento diretto di Sony e un generale clima di incertezza che ha spesso costretto i fan a un inusuale attivismo sui social media. Fa piacere, dunque, che Yakuza 0, prequel della saga criminale legata alla vita di Kazuma Kiryu, arrivi finalmente in Europa il 24 gennaio, riportando l'orologio agli anni '80 e seguendo le vicende giovanili del protagonista della serie e di Goro Majima, altra figura leggendaria del franchise, coinvolti in una misteriosa disputa che agita vari gruppi yakuza. Ambientato nel solito distretto fittizio di Kamurocho e a Sotenbori, area di Osaka ispirata al reale quartiere di Dotonbori, Yakuza 0 promette non solo di portare sui nostri schermi un Giappone vintage, ma anche di potenziare ulteriormente la spettacolarità delle cutscene e la visceralità dei combattimenti, ingredienti che i fan della serie hanno imparato ad apprezzare fin dal primo Yakuza su PS2. Dal successo di Yakuza 0, per altro, è possibile che dipendano anche le sorti di altri due episodi della serie rimasti in Giappone, il remake del primo capitolo, Kiwami, e quello Yakuza 6 che debutterà a dicembre sul suolo nipponico con tanto di console in edizione limitata.





KISAMA!

Cao Cao e la creazione dell'ordine dal caos

Il personaggio che andiamo a esaminare questo mese non è nato dalla fantasia di un qualche autore nipponico, ma è una delle principali figure della storia cinese nel periodo dei Tre Regni (184-280 d.C., periodo di crisi anche nell'Impero Romano), a sua volta immortalato nel celebre Romanzo dei Tre Regni e divenuto uno dei più popolari filoni epici in tutta l'Asia orientale, ispirando alla nipponica Koei svariate serie videoludiche che, negli anni, hanno rielaborato quell'epoca e i suoi protagonisti in modi più o meno fantasiosi. Cao Cao, noto anche come Cao Mengde, fu uno dei principali oppositori del corrotto cancelliere Dong Zhuo e partecipò alla campagna militare volta a liberare il giovane Imperatore Xian dalla sua influenza. Nel periodo successivo, però, Cao Cao finì per diventare uno dei più potenti signori della guerra che si spartirono il territorio dell'Impero Han, dando vita al Regno di Wei che sarebbe diventato un Impero autonomo col figlio Cao Pi, che attribui al padre defunto un postumo titolo imperiale. Politico e stratega di grande talento e spregiudicatezza, Cao Cao perse però la guerra della propaganda, finendo per esser caricato di tratti assai negativi mentre uno dei suoi principali rivali, Liu Bei, veniva eretto per contrasto al ruolo di sovrano esemplare. Questi elementi trovarono spazio anche nel Romanzo, condizionando anche la sua rappresentazione nei media moderni. Nelle serie Koei, però, il nostro viene rappresentato come una figura ambivalente, disposta sì ad azioni spietate ma al contempo dotata di uno straordinario senso del dovere legato al sogno di traghettare la Cina dal caos della guerra civile a un nuovo ordine. Interessante anche il suo ruolo nella serie crossover Warriors Orochi, dove Koei ha cercato per certi versi di costruire un parallelo fra la sua figura e quella di Oda Nobunaga nell'ambito dei rispettivi contesti storici. I sovrani di Wei, sia pur dopo un cambio di dinastia che portò al potere la famiglia Jin soppiantando i discendenti di Cao Cao, sarebbero riusciti infine a coronare il sogno del loro predecessore, riunificando il Celeste Impero dopo sessant'anni dalla morte del fondatore del regno.



STARRING IN:

Serie Romance of the Three Kingdoms

Serie Dynasty Warriors

Serie Warriors Orochi

Serie Dynasty Tactics

Kessen 2



WORLD OF FINAL FANTASY

L'antipasto prima della portata principale...

Quasi a voler mantenere alta la pressione sui fan dopo l'uscita dei validi **Dragon Quest 7** e **Dragon Quest Builders** e prima dell'arrivo dell'atteso **Final Fantasy XV**, Square Enix ha pubblicato alla fine di ottobre **World of Final Fantasy** per **PS4** e **PSVita**. Pensato per compiacere i fan di Final Fantasy con una tonnellata di rimandi, camei e citazioni, WoFF segue le vicende di due giovani protagonisti, Lann e Reynn, capaci di reclutare mostri ed eroi tratti dagli episodi principali della serie per svelare i misteri di Grimoire, dimensione che supera i confini fra i mondi, mescolando combattimenti a turni, un comparto grafico che oscilla fra il chibi e una direzione artistica vicina a Kingdom Hearts a seconda della forma assunta dagli eroi ed alcuni elementi che richiamano serie quali Pokémon, Digimon o SMT per via della gestione dei mostri, qui chiamati Mirage. Menzione d'onore anche per la simpatica Limited Edition messa a disposizione da Square Enix sul suo Store europeo, col suo box libresco e colorato. Sperando che la qualità ludica di WoFF sia pari alla sua volontà di rielaborare la storia di Final Fantasy, ci diamo appuntamento ai prossimi numeri per una disamina più articolata.



TOUHOU GENSO WANDERER

Reimu si dà ai roguelike

L'universo di Touhou, serie di sparatutto bidimensionali creati dal leggendario ZUN nel lontano 1996, ha generato negli anni un'infinità di spin-off realizzati da appassionati e altri team, spaziando su altri generi videoludici e tipologie di media. Da qualche tempo, questi prodotti si sono fatti largo anche su PS4, come nel caso del JRPG roguelike Touhou Genso Wanderer che ci porterà a controllare Reimu, sacerdotessa della terra di Gensokyo nonché sterminatrice di yokai, esplorando un'infinità di dungeon randomizzati, mescolando equipaggiamenti e scoprendo piano piano i misteri del gioco accompagnati da un gruppetto di alleati e comprimari, secondo un canovaccio che richiama molti tratti dello Shiren che troverete recensito su questo numero. Pubblicato da NIS America, Genso Wanderer offrirà un intero gioco come extra, Touhou Double Focus, senza contare la solita Limited Edition offerta da NISA sul proprio Store.

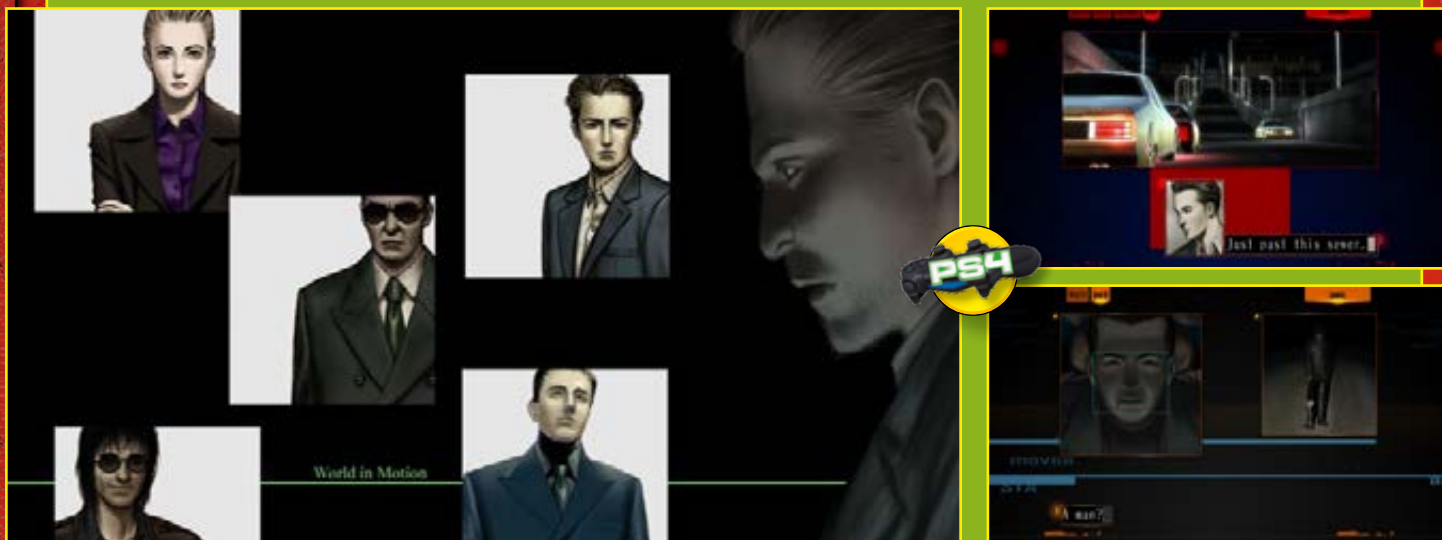




SILVER CASE

Suda51 ritorna alle novel

Pochi giorni dopo aver scritto dell'edizione PC di Silver Case sulle pagine di Wunderkammer, Suda51 e la sua Grasshopper Manufacture hanno svelato a sorpresa che questo remake di un'oscura (in tutti i sensi) visual novel investigativa uscita ai tempi della PS1 giungerà anche sull'attuale ammiraglia Sony, con NIS America come editore europeo. Ambientato in un fittizio Giappone contemporaneo dove un team di detective deve indagare su una serie di misteriosi omicidi nei Ventiquattro Distretti, Silver Case (collegato a Flower, Sun and Rain e al memorabile Killer 7 nell'ambito della trilogia Kill the Past) propone sequenze visual novel presentate con una curiosa regia che mescola illustrazioni, sequenze animate e box testuali, oltre a proporre enigmi legati alla risoluzione dei casi. Inutile dire che le possibilità di vedere le cupe vicende tratteggiate da Goichi Suda riproposte su queste pagine è assai elevata.



ATELIER SHALLIE PLUS

Le due Shallie in formato portatile

Se Atelier Sophie è uscito contemporaneamente su PS4 e PSVita, interrompendo la tradizione delle riedizioni portatili Plus che gli Atelier avevano portato avanti ormai da tempo, l'episodio precedente non era ancora sbarcato su Vita nei mercati occidentali. Dopo una lunga attesa, Koei Tecmo ha infine confermato la localizzazione di Atelier Shallie Plus, versione espansa dell'ultimo episodio della trilogia Dusk che avevamo discusso nella sua versione PS3 ormai parecchio tempo fa. Le due alchimiste che animano la vicenda avranno qui ancora più materiale su cui lavorare, grazie all'aggiunta di numerosi eventi, di nuovi personaggi giocabili come Ayesha e Logyx (protagonisti dei capitoli precedenti) e di tutti i DLC della versione originale. L'uscita europea, prevista per gennaio, sarà apparentemente solo su PSN, mentre negli Stati Uniti Koei ha predisposto un'edizione limitata distribuita secondo le stesse logiche di quella di Atelier Escha & Logy Plus.



SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION

Kirito torna ad Aincrad

La saga di Sword Art Online negli ultimi anni è diventata sempre più centrale per Namco Bandai grazie alle buone vendite dei suoi adattamenti videoludici, per quanto l'ultimo Lost Song presentasse una lunga lista di problemi. Si fa ora strada su PS4 e PSVita il terzo episodio della serie, Hollow Realization, che promette di riprendere le cifre ludiche di Hollow Fragment (il team di sviluppo responsabile di entrambi i titoli è il medesimo, Aquaria) puntando di più sul dungeon crawling, sul sistema di combattimento e sulla densità contenutistica, legata anche alla possibilità di reclutare oltre trecento personaggi più o meno rilevanti per formare party da quattro giocatori nell'ambito dei MMORPG dove si ambienta la serie. Non è un caso che la vicenda si ambienta in una riedizione del primo Sword Art Online, Origin, dove il mondo di Aincrad è stato ricreato e posto su un unico livello e dove Kirito, accompagnato dalla nuova alleata Premiere e da una folta pattuglia di volti noti come Asuna, Lisbeth e Silica si trova di nuovo a viaggiare virtualmente.





BLAZBLUE CENTRAL FICTION

Si conclude la saga di Ragna

Dopo lunghi anni di sequel, espansioni e port, la saga di picchiaduro bidimensionali BlazBlue di Arc System Works si avvia ora alla conclusione (almeno per quanto concerne l'attuale arco narrativo) con Central Fiction, sbarcato su PS3 e PS4 all'inizio di novembre anche nei mercati europei, senza i ritardi rispetto all'ambito nordamericano a cui ci avevano abituato molti altri titoli di questo sviluppatore. Con sette nuovi personaggi, fra cui Nine e persino Es, eroina degli spin-off Xblaze che forse avevate incrociato su queste pagine negli anni scorsi, Central Fiction propone un roster di trentacinque lottatori, il più ampio visto finora in un picchiaduro Arc System, senza contare alcune revisioni alle meccaniche di gioco (come le nuove dinamiche Exceed Accel e Active Flow) e, ovviamente, un corposo Story Mode volto a narrare la fine della vicenda di Ragna the Bloodedge e degli altri personaggi della serie dopo gli eventi di Chrono Phantasma. Probabilmente per ragioni di budget, Central Fiction sarà anche il primo episodio della serie a non godere di un doppiaggio inglese, per quanto quello nipponico resti ovviamente presente.



DANGANRONPA 1-2 RELOAD

La disperazione arriva su PS4

La saga di Danganronpa, nata in origine su PSP, ha portato su PS Vita un riuscito mix di visual novel, avventura e intrecci assai tesi a base di omicidi, gruppi di studenti isolati dal mondo, intrighi di portata globale e personaggi deliciosamente folli. Lo scontro fra speranza e disperazione che da sempre anima la serie si fa ora strada anche su PS4 con la riedizione dei primi due episodi in uscita in Europa all'inizio del 2017, pensata probabilmente per introdurre un nuovo pubblico alla saga creata da Kazutaka Kodaka di Spike Chunsoft prima che il nuovo capitolo, Danganronpa V3 (probabilmente autonomo sotto il profilo narrativo, dato che la saga originale sta ricevendo un epilogo sotto forma di anime), sbarchi sull'ammiraglia Sony nel prossimo futuro. Se questi port non sembrano offrire particolari novità nell'ottica di chi avesse già fruito le precedenti versioni localizzate, non c'è dubbio che essere rappresentino un'ottima occasione per i neofiti interessati a farsi strada in uno degli universi più deliranti e curiosi emersi negli ultimi anni dalla scena videoludica giapponese.





FINAL FANTASY XV

Beati voi che leggete

Per quanto sia difficile verificare il dato senza perdersi in laboriosi calcoli basati sullo spulciare infinite piramidi di vecchi numeri, l'impressione è che **Final Fantasy XV** possa essere il titolo a cui **PSM** ha dedicato il maggior numero di pagine nel corso della sua lunga storia. Non che la cosa sia particolarmente sorprendente, contando come il prodotto su cui Square Enix sta scommettendo per rilanciare i JRPG AAA su console domestiche sia stato annunciato ormai un decennio fa, quando l'allora **Versus XIII** veniva introdotto come parte della **Fabula Nova Crystallis** insieme a **FFXIII** e ad **Agito** (a sua volta diventato **Type-0** e passato dagli smartphone a **PSP**), accumulando negli anni un'infinità di trailer promozionali, indiscrezioni, comunicati e rettifiche, un cambio di nome, team e direttore col passaggio del timone ad **Hajime Tabata**, due demo, vari ricambi nel cast, ad esempio con la scomparsa di **Luna** sostituita da **Stella**, una data d'uscita mancata e, in ultimo, il debutto del film prequel in **CG Kingsglaive** e dell'anime **Brotherhood**, le disquisizioni in merito ai miglioramenti previsti per **PS4Pro** e nuovi video volti a mostrare la differenza fra la versione che ci troveremo a giocare e le precedenti build. Ed è così che, fra un update e l'altro, ci troviamo ora a scrivere quello che, salvo catastrofi impreviste, sarà l'ultimo speciale per la quindicesima **Fantasia Finale** prima che possiamo finalmente recensirne la versione definitiva, per altro ormai imminente per voi che leggete queste righe a causa del classico sfasamento temporale fra voi lettori e il mondo cartaceo di **PSM**. Proprio il ridotto scarto fra l'uscita del numero e quella del gioco vero e proprio ci ha spinti a fornirvi un breve aggiornamento con alcune novità unite a informazioni generali, volto più a prepararvi all'imminente viaggio nel mondo di **Eos** che a reintrodurre laboriosamente tutto ciò che **Tabata** e i suoi hanno svelato negli ultimi anni.

PSM MAGNVS

Titolo: Final Fantasy XV

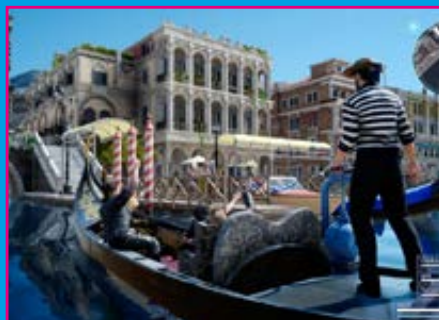
Genere: Action-JRPG

Piattaforma: PS4

Sviluppatore: Square Enix

Editore: Square Enix

Data d'uscita: 29/11/2016 (PAL)





ACTION MA NON TROPPO

Se Final Fantasy Versus XIII a lungo era stato presentato come un action-JRPG, complice lo sviluppo affidato a Nomura e al team responsabile dei Kingdom Hearts, il gioco che ci troveremo a fruire a breve presenta un approccio per certi versi differente, proponendo sì combattimenti in tempo reale, ma con attacchi in sequenza che non richiedono input diretti per ogni singolo colpo e la possibilità di bloccare l'azione in qualsiasi momento grazie al Wait Mode, feature introdotta da Tabata con l'obiettivo di consentire ai giocatori meno avvezzi a questo genere di sistema di combattimento di ragionare con calma sulla tattica più opportuna per ogni battaglia. Nel corso del gioco potremo controllare direttamente il solo Noctis, che propone uno stile di gioco estremamente dinamico fatto di teletrasporti fulminei grazie all'abilità Warp e combo customizzabili con armi bianche di vari tipi inserite in appositi set. A Noctis ovviamente non sono precluse le tecnologie più moderne sotto forma di armi da fuoco come mitra o fucili da cecchino o, strizzando un'occhio a un altro aristocratico, l'indimenticato re Edgar di Final Fantasy VI, motoseghe e devastanti blaster che rientreranno nella categoria Machinery. La possibilità di calarci nei panni di Prompto, Ignis e Gladiolus arriverà invece nell'ambito dei contenuti scaricabili, che includono non solo scenari aggiuntivi legati ad ognuno dei tre compagni di viaggio del principe di Lucis, ma anche una modalità multiplayer online in cui ogni giocatore potrà impiegare uno dei personaggi del gruppo.



TEMPO BEN SPESO?

Aver spostato l'uscita di Final Fantasy XV dalla fine di settembre al 30 novembre pare aver giovato non poco alla qualità finale del prodotto, quanto meno valutando le variazioni nel materiale mostrato negli ultimi mesi. Se molte novità sarebbero comunque arrivate sotto forma di patch, al debutto il gioco godrà di un comparto tecnico più soddisfacente tanto sotto il profilo della stabilità del frame rate quanto per ciò che concerne l'impatto visivo, il tutto senza considerare gli ulteriori upgrade per chi fruirà il gioco su PS4 Pro (stando a Tabata, le ottimizzazioni per il nuovo hardware Sony verranno aumentate più avanti, data la volontà di concentrare le energie del team sulla versione base). Non mancano piccole modifiche anche per ciò che concerne l'elemento prettamente ludico, come ad esempio la possibilità di guidare più liberamente la limousine che conduce il principe ed il suo seguito da una location all'altra, per quanto essa rimanga utilizzabile solo sulle strade principali, facendo sì che le esplorazioni più attente nel vasto mondo free roaming offerto dal gioco vengano portate avanti da appiedati o utilizzando un Chocobo. L'impressione, inoltre, è che anche il marketing del gioco avesse bisogno di un po' di tempo in più per delineare meglio i contenuti del titolo e tentare di avvicinare altre fasce di pubblico coi classici trailer d'impatto, come quell'Omen che Square Enix ha svelato alla fine di ottobre.



GOSPIRAZIONI IN CG

Pur non essendo certo un capolavoro della cinematografia mondiale, Final Fantasy XV Kingsglaive, film in CG realizzato dal team già responsabile di Advent Children, è comunque una visione consigliata a chi intenda avventurarsi nel mondo di Noctis e dei suoi compagni di viaggio senza perdersi rimandi e citazioni, dato che la sua intera vicenda è costruita per chiarire numerosi dettagli relativi all'ambientazione, ai rapporti fra fazioni e principali comprimari e agli eventi che scuotono Lucis subito dopo la partenza del giovane principe, in concomitanza con il tentativo di arrivare a una tregua con le forze ostili dell'Impero di Niflheim. Avremo così modo di conoscere da vicino re Regis, i suoi consiglieri, alcuni membri del corpo militare d'élite dei Kingsglaive (non sempre vicini alle decisioni del sovrano, da cui pure derivano i loro poteri speciali) e le principali figure del fronte imperiale che avremo modo di rivedere nel corso del gioco, come il cancelliere Ardyn Izunia, senza contare la tormentata principessa Lunafreya. Al di là dell'edizione stand-alone, Kingsglaive sarà anche incluso nella versione Deluxe di Final Fantasy XV con cover disegnata da Yoshitaka Amano, oltre che nella costosa (e ormai da tempo esaurita) Collector's Edition venduta dallo Store di Square Enix.



CUSTOMIZZAZIONE ASCENDENTE

Uno degli elementi di Final Fantasy XV più a lungo celati a giocatori e addetti ai lavori (forse perché ancora da finalizzare) è stato il sistema di customizzazione dei personaggi, l'Ascension Grid, che riprende elementi da Final Fantasy X, XII e XIII fornendo ad ognuno dei personaggi uno schema ad albero di abilità collegate da sbloccare spendendo gli AP guadagnati coi passaggi di livello ed altre attività. La varietà di upgrade disponibili sembra incoraggiante, con classici bonus alle statistiche alternati a nuove mosse, miglioramenti alle abilità culinarie o alla pesca, boost agli AP e all'esperienza ottenuti nel corso delle esplorazioni ed accampandosi e molte altre. I personaggi disporranno anche di rami di abilità esclusive volte a differenziarne lo sviluppo rispetto ai loro colleghi, e pare che gli alleati di Noctis possano specializzarsi in modo da rendere sempre più efficace il supporto offerto al principe nel corso delle battaglie, ad esempio scansionando i nemici per carpire le loro statistiche o colpendo i mostri che attaccano il protagonista.





I PIU' ATTESI

È il mese dei tutti-gialli, perché i giochi che fino all'altro ieri stavamo aspettando, ieri sono usciti. Così abbiamo trovato molto spazio nel cassetto dei nostri desideri e ci siamo messi a guardare nella palla di vetro per tornare a riempirlo. Ovviamente di roba buona ne abbiamo trovata tantissima, in mezzo a tanta cianfrusaglia che crea solo confusione e tutto sommato puzza anche un po'. Bisogna saper scegliere!



YAKUZA 0

Console: PS4 - Editore: Sega - Sviluppatore: Ryu ga Gotoku Studios - Pubblicazione: gennaio 2017

Negli anni duemila e zero/zero è stato uno dei miei giochi preferiti, non riuscivo a staccarmene perché mi portava il Giappone in casa! Sono sicuro che anche questo lo farà, ma sarà un Giappone già visto...



SNIPER ELITE 4

Console: PS4 - Editore: Rebellion - Sviluppatore: Rebellion - Pubblicazione: febbraio 2017

Quando si tratta di sparare qui in redazione nessuno si tira indietro, ma c'è chi preferisce il mattatoio alla sala chirurgica. È semplice, se gli piace la mattanza deve lasciare perdere Sniper Elite 4 a priori.



FOR HONOR

Console: PS4 - Editore: Ubisoft - Sviluppatore: Ubisoft Montreal - Pubblicazione: febbraio 2017

Azione è avventura a manetta con il solito ottimo confezionamento di Ubisoft. L'ambientazione storica mi pare convincente e sono curioso di mettermi alla prova con voi nelle modalità multiplayer online!



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Console: PS4 - Editore: Capcom - Sviluppatore: Capcom - Pubb: gennaio 2016

Quando esce choudo tutto... finestre, porte, frigorifero, cuccia del gatto. Non per la paura, solo perché non voglio essere disturbato. Per me questo è il gioco dell'anno, ma non lo è certo per tutti.

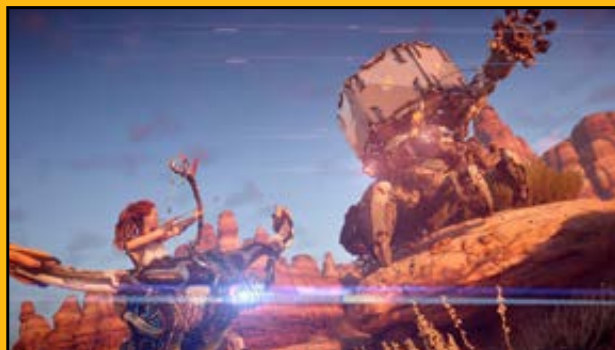




HORIZON: ZERO DAWN

Console: PS4 - Editore: Sony - Sviluppatore: Guerrilla - Pubblicazione: marzo 2017

Se sono stati così bravi e a loro tempo precursori da creare Killzone, i ragazzi di Guerrilla saranno di certi abili nel tornare nel passato e farci divertire a dare la caccia ai robot. Passato? Robot? Ma allora futuro!



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Console: PS4 - Editore: Ubisoft - Sviluppatore: Ubisoft Paris - Pubblicazione: marzo 2017

Non è tra le mie serie preferite, lo ammetto, anche perché in origine per poterci divertire bisognava essere bravi e io non lo ero e non lo sono. Adesso però è diventata più pop e mi stuzzica l'appetito.



SONIC MANIA

Console: PS4 - Editore: Sega - Sviluppatore: Sega - Pubblicazione: maggio 2017

Un nome, una garanzia, ma anche un gioco che quando lo prendi in mano ti senti subito vecchio da quanto lui va veloce e tu inizi a perdere colpi. Mi auguro che sia d'obbligo a scuola l'ora di Sonic.



RED DEAD REDEMPTION 2

Console: PS4 - Editore: Rockstar - Sviluppatore: Rockstar - Pubblicazione: 2017

Per uscire, uscirà, ma quando di preciso non si sa. E se poi invece non esce? Vorrà dire che faremo a meno di giocare a GTA nel far west e torneremo a giocare nella west coast.



METAL GEAR SURVIVE

Console: PS4 - Editore: Konami - Sviluppatore: Konami - Pubblicazione: 2017

La storia riparte da dove è finito Groud Zeroes, ma su una sequenza temporale diversa per via di un buco spaziotemporale... Coosaaa?! Ma stiamo scherzando? Andrà giocato di brutto per contestualizzare la disperazione.



PREY

Console: PS4 - Editore: Bethesda - Sviluppatore: Arkane Studios - Pubblicazione: 2017

Questo nome non mi è nuovo... Ah gi, eravamo nel 2006 e si giocava ancora su Xbox 360. È stato un titolo molto importante e la prospettiva di poterlo infilare di nuovo in una console non mi dispiace affatto.



GT SPORT



È giusto attendere!



IN BREVE

Titolo: GRAN TURISMO SPORT

Formato: PS4

Produttore: SONY

Sviluppatore: POLYPHONY DIGITAL

Data di pubblicazione: 2017

Genere: GIOCO DI GUIDA

Avrebbe dovuto arrivare nei negozi in questo periodo, ma non è stato così. Kazunori Yamauchi, CEO di Polyphony Digital, ha infatti annunciato che Gran Turismo Sport è stato spostato in avanti, a quando di preciso ancora non è dato sapere, ma siamo fiduciosi di poterlo vedere sulla nostra PlayStation 4 nel 2017. Si tratta, a detta dello stesso Kazunori, del progetto più ambizioso in seno alla pregiata serie corse di Sony, quindi siamo disposti ad aspettare quanto basta a renderlo tale. Nel frattempo sono però uscite nuove informazioni, tra cui un filmato che propone sequenze di gioco e conferma un impatto grafico devastante che andrà a sfruttare le specifiche tecniche della nuova PS4 Pro. Potete gustarvi il video sul nostro partner GamesRadar.it. A oggi sappiamo che come di norma potremo correre con diverse classi di veicoli, tra cui GT3, prototipi e macchine da rally. Yamauchi ha affermato che tra i vantaggi di girare sulla Pro ci saranno il supporto per la risoluzione 4K e l'HDR, oltre al supporto per la realtà virtuale. Gran Turismo Sport vivrà anche di due modalità di massima, una più simulativa e l'altra con un approccio più arcade. Inutile dire che Gran Turismo Sport è per noi di PSM il gioco PS4 più importante del 2017, ammesso che 2017 sarà.





IN BREVE

Titolo: SYBERIA 3

Formato: PS4

Produttore: MICROIDS

Sviluppatore: MICROIDS

Data di pubblicazione: 2017

Genere: AVVENTURA

Syberia 3

B.H. Sokal

KATE SI È FATTA DEI NUOVI AMICI...

Ecco un altro gioco atteso, magari meno del Gran Turismo Sport qui di fianco, dalla redazione di PSM che invece di arrivare, passa la mano di alcuni mesi. Elliot Grassiano, vice presidente di Microids, ha affermato che per riuscire ad aggiungere ancora più profondità e qualità alla nuova avventura di Kate Walker, gli sviluppatori si sono presi un po' di tempo in più. La critica è concorde nel dire che non è la fine del mondo, sempre che l'affermazione corrisponda al vero: cioè che il terzo capitolo di Syberia si manifesti davvero come un'avventura capace di lasciare il segno. Grassiano ha colto l'occasione per confermarci che Syberia 3 godrà della localizzazione in italiano – un aspetto fondamentale vista la natura punta e clicca del titolo – e che nel corso della sua avventura la bella Kate avrà modo di lavorare a stretto contatto con la tribù degli Youkol. Personalmente mi aspetto da Microids un grande lavoro di fondo atto a dare a questo ultimi un folklore credibile e permeante dell'esperienza di gioco, perché ritengo che l'atmosfera sia uno dei punti chiave della serie. Sul piano della giocabilità, come di norma ci saranno degli enigmi che per risolverli bisognerà andare a cercare soluzioni su Internet...

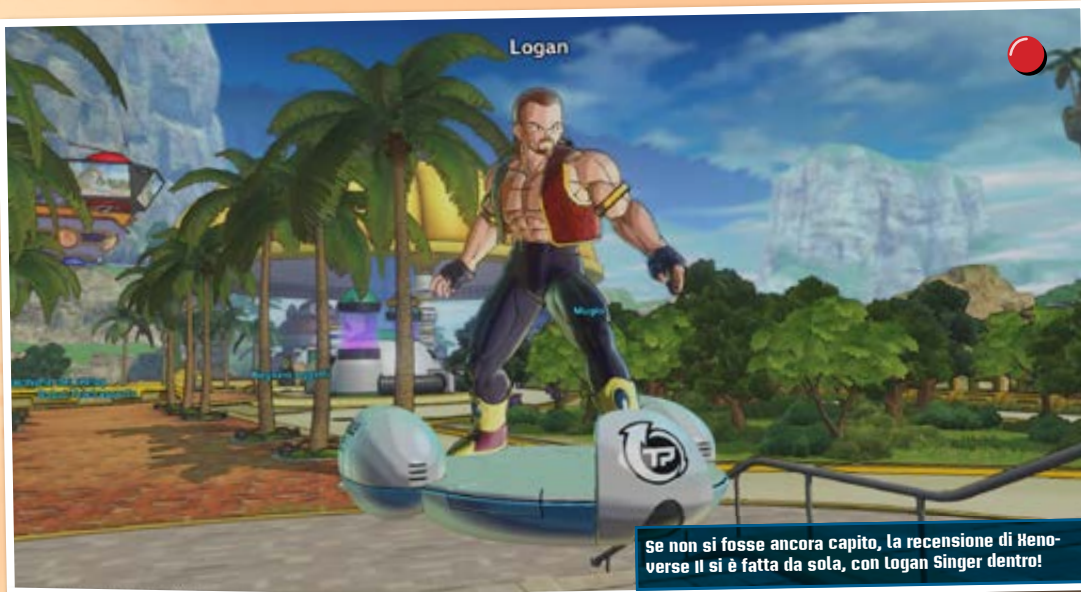


RECENSIONI

I GIOCHI PIU' INTERESSANTI GIUDICATI DALLA GIURIA DI PSM. ESPRIMETE I VOSTRI VOTI SCRIVENDO A recensioni@psmitalia.it

TUTTI I GIOCHI RECENSITI

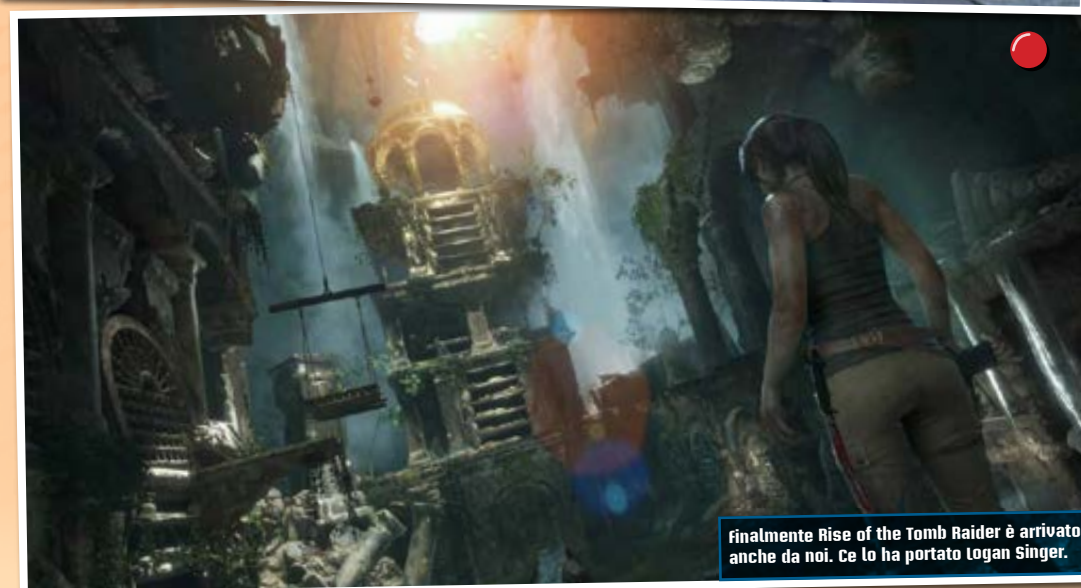
- 020 DRAGON BALL XENOVERSE II
- 024 KING OF FIGHTERS XIV
- 028 RISE OF THE TOMB RAIDER
- 032 CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
- 034 THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL II
- 038 BLUE RIDER
- 040 WHEELS OF AURELIA
- 042 VALLEY
- 044 THE TOMORROW CHILDREN
- 046 SHIREN THE WANDERER
- 048 ATTACK ON TITAN: WINGS OF FREEDOM
- 050 DRAGON QUEST BUILDERS
- 052 ALONE WITH YOU
- 054 ABSOLUTE DRIFT: ZEN EDITION
- 056 FIFA 17
- 058 RIVE
- 060 THE FINAL STATION
- 062 PES 2017
- 064 DOGOS
- 066 VIRGINIA
- 068 LIFELESS PLANET
- 070 CLAIRE: EXTENDED CUT
- 072 LIVELOCK
- 074 JOTUN: VALHALLA EDITION
- 076 LEGO DIMENSIONS
- 080 140
- 081 INVERSUS
- 082 INSIDE
- 083 SKY FORCE ANNIVERSARY
- 084 JUST SING
- 086 FOUR SIDED FANTASY
- 087 FILTHY LUCRE
- 088 HUE
- 089 VERDUN
- 090 OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
- 091 STRIKE VECTOR EX



Se non si fosse ancora capito, la recensione di Xenoverse II si è fatta da sola, con Logan Singer dentro!



Le amiche di Magnus si danno le botte in The King of Fighters XIV.

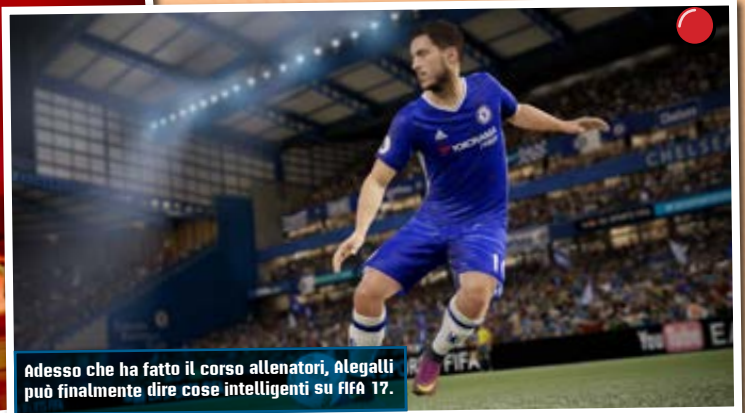


Finalmente Rise of the Tomb Raider è arrivato anche da noi. Ce lo ha portato Logan Singer.

Braunluis ci spiega come si vive in The Tomorrow Children.



Adesso che ha fatto il corso allenatori, Alegalli può finalmente dire cose intelligenti su FIFA 17.



Con Lego Dimensions Logan Singer è tornato ancora più bambino di quanto ancora non sia.



Verdun è un gioco d'altri tempi, in tutti i sensi in cui Braunluis è in grado di interpretarlo.



COMPLETO E CHIARO COME LO STILE DI PSM

Certo, il mondo PlayStation è incredibile, ma questo non significa che tutti i giochi siano meritevoli di essere comprati. Le nostre recensioni vi aiutano a scegliere solo il meglio o quello che vi piace.

La pagella di PSM

IN BREVE:

- La grafica rende giustizia alla PSP.
- Libertà di sparare e nascondersi.
- Ambientazioni varie e ben disegnate.
- Eccellente supporto multiplayer.

- I controlli richiedono allenamento.
- La vicenda è parecchio banale.

Dark Mirror è uno dei migliori giochi PSP in commercio. Certo, tratta argomenti triti e ritriti e non propone novità sostanziali in termini di giocabilità, ma fa tutto con una precisione e una qualità.

GRAFICA	9.0
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

9.0

A Fatti positivi e situazioni negative del titolo recensito.

B I voti parziali dati agli aspetti più importanti del gioco.

Grafica: un giudizio alla realizzazione tecnica ed estetica del gioco, dalla potenza del motore grafico al suo sfruttamento artistico.

Sonoro: la qualità della colonna sonora e delle tecnologie audio utilizzate, in termini di musica, doppiaggio ed effetti sonori.

Giocabilità: una valutazione sul gameplay in generale, dalle meccaniche di gioco al sistema di controllo.

Longevità: la durata nel tempo, anche in relazione al tipo di gioco, e la capacità di tenere incollati allo schermo e di farsi rigiocare.

Impatto: difficile rendere con un valore numerico il fattore "wow!" di un gioco, ma noi ci proviamo!

C Gli elementi di PSM, illustrati qui a destra.

D Un breve ma definitivo commento.

E Il voto: da 1 a 10, proprio come a scuola. Mezzi compresi!

↓ I VOTI DI PSM

10

TOTALE

Il massimo del divertimento.

9.0

GRANDIOSO

Imperdibile, ma non il massimo.

8.0

OTTIMO

Saldi ben spesi.

7.0

BUONO

Valido, ma con alcune riserve.

6.0

OK

Diverte fino a un certo punto.

5.0

COSÌ COSÌ

Dovete proprio amare il genere.

4.0

BRUTTO

Troppi difetti, pochi pregi.

3.0

MARCIO

Per niente divertente.

2.0

TERRIBILE

Un vero e proprio insulto.

1.0

PERCHÉ?

Già, perché?



↑ **LA SCELTA**
Il migliore del mese, tra i giochi recensiti.



↑ **IMPERDIBILE**
Un titolo da acquistare e collezionare.



↑ **IMPORT USA**
La versione trattata è quella americana.



↑ **IMPORT JAP**
La versione trattata è quella giapponese.

ELEMENTI di GIOCO

Tutti gli ingredienti presenti nel gioco, riassunti da comodi e simpatici simbolini. Questo perché non ci piace racchiudere i titoli in pochi e riduttivi generi predefiniti, ormai inadeguati al panorama videoludico attuale.

JOYSTICK. Sistema di controllo immediato e azione a tutto spiano.

CHIAVE. Tanta esplorazione di scenari e un sacco d'avventura da vivere.

BANDIERA A SCACCHI. Corse o altri tipi di gare, in cui si deve arrivare prima degli altri.

DADO DA SEI. Protagonisti che accumulano esperienza per rafforzarsi.

MONDO A RETE. Modalità online supportate, se non addirittura fondamentali.

NOTA MUSICALE. La musica è alla base della struttura di gioco.

FACCINE. Modalità multiplayer convincenti per 4 o più giocatori.

PUGNO. Mazzate sui denti, senza saper né leggere né scrivere.

OMINO CHE SALTA. La presenza di piattaforme rende necessari dei salti precisi.

PEZZO DI PUZZLE. La risoluzione degli enigmi è componente importante.

INGRANAGGI. Complessità nel sistema di controllo e nelle situazioni di gioco.

PISTOLA. Sparatorie, mitragliate e scambi di proiettili. Di tutti i tipi.

CERCHI OLIMPICI. Lo sport è l'essenza che anima gli eventi offerti.

CAVALLO DEGLI SCACCHI. Elementi strategici e gestionali giocano un ruolo importante.

VOLANTE. Guida di un veicolo, non necessariamente in modo agonistico.

PELLICOLA. Componente cinematografica importante, sceneggiatura e regia in primis.

OMINO CHE CAZZEGGIA. Libertà free-roaming per "giocazzeggiare" quanto e quando si vuole.

PLAYSTATION MOVE. Si gioca con il Move, quindi è bene spostare i mobili del salotto...

Produttore: BANDAI NAMCO | Sviluppatore: DIMPS | Multiplayer: SI | Formato: PS4

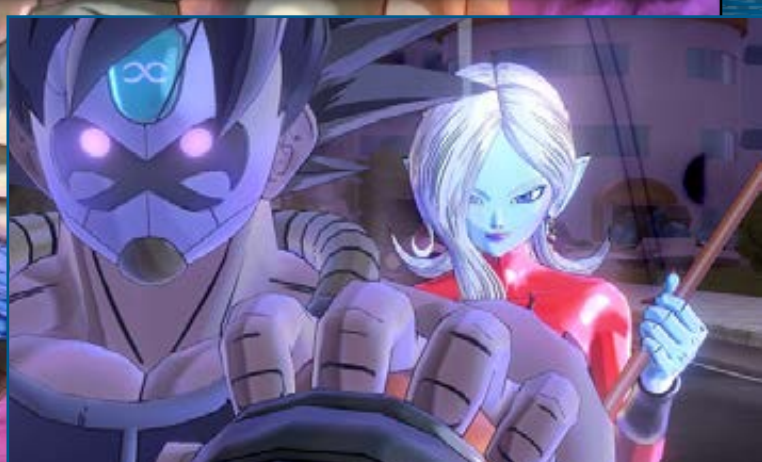
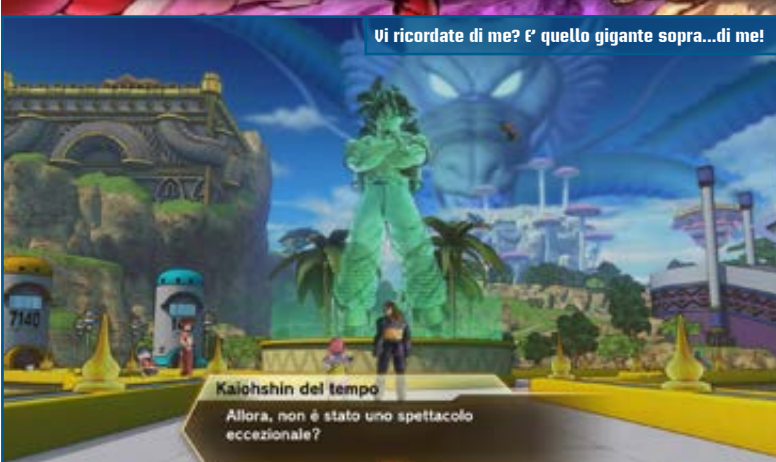
The background of the cover is a dynamic illustration of a purple dragon-like creature, likely the Dragon God, with its mouth open in a roar. A bright yellow energy blast is visible near its mouth. The creature has large, curved horns and a fierce expression. The scene is set against a backdrop of a sunset or sunrise with orange and red hues. The title 'DRAGON BALL XENOVERSE 2' is prominently displayed in the center, with 'DRAGON BALL' in white, 'XENOVERSE' in white with a blue outline, and a large '2' in white. A blue lightning bolt graphic is integrated behind the text.

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Se chiudi gli occhi vedi il Drago!

La parola all'esperto

Una delle novità introdotte in Xenoverse 2 rispetto al primo episodio sono le cosiddette "Missioni Esperto". In pratica, sono missioni (ma dai?) speciali in cui un team di sei giocatori deve affrontare i nemici di turno che, per l'occasione, utilizzano attacchi unici che variano un pochino le meccaniche rispetto al resto del gioco. L'Attacco Persuasivo, ad esempio, vi trasporta in una realtà parallela costringendovi ad affrontare un vostro doppio prima di poter tornare ad aiutare i vostri compagni, mentre un colpo Dispersione farà apparire una serie di misteriosi cristalli che dovranno essere distrutti per indebolire l'avversario. Le Missioni Esperto sono un piacevole diversivo se amate giocare in co-op con gli amici, ma possono essere anche parecchio frustranti in mancanza di una totale collaborazione fra giocatori. Fate Vobis, tanto -a parte un paio- sono assolutamente facoltative.



Mentre pare non manchi molto all'arrivo di Dragon Ball Super (la nuova serie animata che prosegue direttamente gli eventi di DBZ, ignorando bellamente quella mezza ciofeca del GT) nel nostro Bel Paese, possiamo nel frattempo "consolarci" con il secondo capitolo di Dragon Ball Xenoverse, titolo che ai tempi dell'uscita fece letteralmente andare in visibilio i fans dell'opera di Akira Toriyama, sottoscritto incluso. Riuscirà Xenoverse 2 a ripetere il successo del predecessore? Spoiler: direi di sì, visto che è praticamente identico. E no, non è un difetto. Ma andiamo per gradi, anzi, per livello di potenza!

È DI NUOVO TEMPO DI CAMBIARE IL TEMPO

La trama del nuovo titolo sviluppato da quei ragazzacci di Dimps ha inizio qual-

che anno dopo la conclusione del primo Xenoverse: Demigra e i suoi scagnozzi Mira e Towa sono stati sconfitti, e l'eroe che salvò l'universo viaggiando tra le diverse linee temporali si è visto dedicare una gigantesca statua, eretta nella piazza centrale di Conton, la vecchia Toki Toki City (il protagonista di Xenoverse 2 è infatti un personaggio completamente nuovo, che dovrete premurarvi di creare scegliendo tra le ormai classiche cinque razze del mondo di Dragon Ball). I Pattugliatori del Tempo sono diventati una vera e propria organizzazione intenta a mantenere l'ordine tra le varie epoche ma, come immaginerete, non passerà molto tempo prima che alcune vecchie conoscenze si facciano vive per incasinare la situazione. Insomma, la storia -e non solo, come vedremo- alla base di questo nuovo episodio è molto simile alla precedente e anche qui vi ritroverete a rivivere i momenti salienti della

saga di Goku e compagni (spaziando tra i fatti di DBZ, GT, alcuni OAV e persino Dragon Ball Super), cercando di impedire ai cattivoni di turno di stravolgere gli avvenimenti e conquistare l'universo. In più, gli autori hanno svolto un'operazione che rimanda (molto alla lontana eh!) a quanto fatto da Hideo Kojima ai tempi di Metal Gear Solid 2 con la faccenda Snake/Raiden: importando il vostro salvataggio del primo capitolo, infatti, non solo otterrete vari extra (denaro, costumi, abilità...) ma ritroverete il vostro "vecchio voi" anche tra i personaggi chiave della campagna principale, pronto a darvi manforte durante alcune missioni. Una piccola chicca per chi ha giocato il primo Xenoverse che, in ogni caso, aumenta il senso di continuità e immedesimazione. A me, finché danno la possibilità di fare indossare la barba anche al mio combattente virtuale, sta benissimo così.

CONTON CITY MON AMOUR

Se la Toki Toki del primo capitolo era un semplice hub diviso in tre macro aree "mascherato" da cittadina fluttuante, la Conton City di Xenoverse 2 è invece un'enorme mappa (quasi 7 volte Toki Toki; direi che finalmente la si può definire "città") costituita da una miriade di quartieri diversi ispirati ai vari scenari visti nell'anime e nel manga. Per fare qualche esempio: c'è l'area dedicata al pianeta Namecc; l'Orange Star High School; la Capsule Corporation e persino la casetta in cui Goku visse da bambino, con tanto di pesciolone allo spiedo che fa bella mostra di sé in giardino. Ah, e ovviamente non manca la Kame House. L'intera città è sin da subito esplorabile e, questa volta, è finalmente possibile farlo utilizzando alcuni veicoli o -andando avanti nella trama- semplicemente volando; roba bella, soprattutto per quelli tra di

Dragon Ball Super arriva in Italia!!

C'è voluto un po' di tempo ma finalmente ci siamo: entro fine anno (anzi, probabilmente sarà già successo quando leggerete queste righe) la nuovissima serie Dragon Ball Super arriverà ufficialmente in Italia e verrà trasmessa sulle reti mediaset di Italia 1 e 2. Claudio Moneta darà la voce a Goku al posto del purtroppo prematuramente scomparso Paolo Torrisi (e neppure Freezer avrà la storica voce originale di Gianfranco Gamba, anche lui deceduto), ma il resto del cast storico è stato confermato. La trama di Dragon Ball Super ha inizio subito dopo gli eventi di DBZ e vede l'introduzione nella "storia ufficiale" dei personaggi di Bills e Whis (già visti nel film animato "La Battaglia degli Dei") e delle versioni "God" dei Super Saiyan. E aspettate di vedere Black Goku!





Ma anche no, Crilin, grazie lo stesso...

voi che ricordano gli infiniti spostamenti a piedi tra una zona e l'altra di Xenoverse. Si ma cosa c'è in questa cacchio di Conton City? Di tutto! Oltre ai classici negozi di oggetti, abilità e costumi (manca giusto l'edicola per acquistare PSM, ma confidiamo in una futura patch) e alle "stazioni" utili per accedere alle Missioni Parallele e alle varie modalità Versus, la nuova mappa principale di Xenoverse 2 è infarcita di personaggi, segreti e attività secondarie che rendono questo secondo capitolo della saga ancora più simile a un "Gioco di ruolo di mazzate". Eh sì; oltre alle tantissime missioni "picchiaduro" che vi verranno proposte dai PNG sparsi qua e là, potrete svolgere dei compiti alternativi andando a trovare alcuni personaggi iconici della saga in aree specifiche: c'è la casa di Mr. Satan, ad esempio, nella quale il più grande lottatore del mondo -seeeee, facciamoglielo credere!- vi chiederà di diventare la sua guardia del corpo; oppure potrete fare un salto da Majin Bu per dare da mangiare a lui e... famiglia (poi capirete...). Tutte queste cose, ovviamente, vi faranno ottenere oggetti o potenziamenti utili da usare in battaglia. Ritornano infine anche il Torneo Tenkaichi e il sistema maestro-allievo, che vi permetterà di essere addestrati da un personaggio specifico per imparare nuove mosse e ricevere aiuto durante i combattimenti... Insomma, ci sono così tante cose da fare -oltre alla campagna principale- che non saprete più da che parte girarvi.

MAKANKOSAPPO?

SÌ, SENZA ZUCCHERO, GRAZIE!

Il cuore della saga di Dragon Ball Xenoverse è però la parte in cui si tirano calci in faccia alla gente, con qualche raggio di energia a condire il tutto.

Beh, da questo punto di vista, le novità di questo sequel rispetto al primo gioco sono pochine ma interessanti quanto basta, vista la base di partenza. Il semplice sistema di controllo permette sempre di eseguire mosse spettacolari in poco tempo e senza troppi sforzi, e la spettacolarità è garantita sia dalla veste grafica (scenari spogli a parte, i personaggi sono praticamente identici alla versione animata e, finalmente, se le danno a 60fps granitici) che dalla regia vera e propria, che riproduce fedelmente quanto di buono visto nell'anime tra scontri velocissimi, cazzottoni e onde energetiche che si susseguono senza sosta in un tripudio di esplosioni. Inoltre, sono stati anche corretti alcuni difettucci che rendevano Xenoverse fin troppo facile e frustrante: adesso non basta più ripetere all'infinito il "solito" attacco energetico per far fuori il nemico, visto che l'intelligenza artificiale degli avversari è nettamente migliorata (non si gettano più a capofitto sulla vostra Kamehameha come se volessero suicidarsi) e la curva di difficoltà delle missioni della storia principale è decisamente meglio bilanciata. Quella che è rimasta invariata è invece l'IA dei vostri compagni, che vengono sempre ad aiutarvi a rimettervi in sesto quando siete K.O., ma sono sempre un pochino svampiti quando si tratta di attaccare il nemico giusto. Per il resto, nuove mosse e abilità a parte, il combat-system è identico a quello del primo episodio ma ripeto, non è affatto un male. In soldoni: il nuovo Dragon Ball Xenoverse prende il primo episodio e lo espande come come ogni titolo definito "DUE" dovrebbe fare. E mica è roba da poco...

PSM LOGAN SINGER



La pagella di PSM

IN BREVE:	GRAFICA	8.5
* Un sacco di cose da fare.	SONORO	8.0
* Combattimenti esaltanti.	GIOCABILITÀ	8.5
* Multiplayer molto divertente.	LONGEVITÀ	9.0
* Grafica d'impatto!	IMPATTO	8.5

- Missioni Esperto un po' meh!
- Trama simile al primo capitolo.

Xenoverse 2 prende il primo episodio e lo pompa di brutto. Il risultato è uno dei migliori giochi di Dragon Ball mai creati! Se siete fan di Goku... vabbè, che ve lo dico a fare? FATELO vostro!

8.5

Produttore: ATLUS USA — DEEP SILVER | Sviluppatore: SNK | Multiplayer: SI | Formato: PS4 | Lingua: INGLESE (TESTI), ITALIANO (TESTI), GIAPPONESE (AUDIO)

PSM

100% indipendente

LA SCELTA





Negli anni '90, SNK scrisse sulle cartucce del NeoGeo un capitolo fondamentale della storia del videoludico arcade e, più nello specifico, dei picchiaduro bidimensionali, con serie iconiche quali *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* e *Last Blade*.

Fu però nel 1994 con l'uscita del primo *The King of Fighters*, capostipite di una serie crossover basata su combattimenti fra team di tre lottatori nata per unire personaggi provenienti dagli altri franchise targati SNK, che la popolarità di questo sviluppatore raggiunse l'apice, tanto che, anche quando le sue altre saghe giunsero al capolinea, KoF continuò a ricevere seguiti su seguiti, portando avanti archi narrativi autonomi e arricchendo ad oltranza un ricchissimo cast di guerrieri originali o tratti da altri prodotti. Si concluse così la saga di Orochi, che vide gli arcirivali Kyo Kusanagi e Iori Yagami combattere contro gli adepti di un'antica minaccia

tratta dalla mitologia giapponese, passando poi alla lotta di K' contro la misteriosa megacorporazione NESTS ed i suoi cloni per arrivare infine, da KoF2003 fino al recente KoFXIII, alla tragica vicenda di Ash Crimson, determinato a sconfiggere il suo malvagio antenato fino al punto da azzerare la propria stessa esistenza. L'epilogo di KoFXIII, per altro, rappresentò non solo la conclusione della lotta di Ash, ma anche l'ultimo atto d'amore verso la veste grafica bidimensionale che da sempre caratterizzava la serie, prima che SNK decidesse, per ragioni di budget, di passare al cosiddetto 2.5D con la successiva iterazione, quel *King of Fighters XIV* che ci siamo trovati fra le mani alla fine dello scorso agosto.

L'OLIGARCA GUERRIERO

Ed è così che, ad alcuni anni dalla fine dell'ultimo torneo, una selva di lottatori fra cui veterani come Geese Howard, Terry Bogard, Kyo, Iori, Mai

Shiranui, Robert e Ryo e neofiti come il giovane Shun'ei, il maggiordomo Hien e il ninja brasiliano Bandejas si vedono recapitare l'invito ad un nuovo *King of Fighters*, organizzato dallo spassoso oligarca russo Antonov. Come da tradizione, i nostri dovranno attendersi diverse sorprese dall'evento, in parte prefigurate dall'inattesa comparsa di alcuni personaggi provenienti da altre dimensioni o periodi storici, come Nakoruru di *Samurai Shodown* o la piratessa Love. Non che l'intreccio venga particolarmente valorizzato in KoFXIV, dato che lo Story Mode altro non è che un classico Arcade Mode con alcuni eventi esclusivi qualora si selezionino determinati team, lasciando al giocatore il compito di ricostruire i retroscena della vicenda mettendo insieme proclami di vittoria, scene e altri dettagli, in attesa che la trama venga portata avanti nel prossimo episodio della serie. Simili carenze, come accennato in precedenza, si

possono ravvisare anche nella presentazione grafica che, pur proponendo vari stage di buon livello e design efficaci, rimanendo ancorata ai 60 frame al secondo e risultando fluida e capace di emulare i frame delle versioni 2D, è abbastanza low budget da far rimpiangere le glorie 2D del tredicesimo episodio, purtroppo difficilmente ripetibili contando il tempo di lavorazione e i costi richiesti per la creazione di ogni singolo nuovo lottatore. Per altro, va rilevato come il comparto grafico abbia subito un netto upgrade rispetto all'annuncio, riducendo notevolmente le problematiche ravvisate sulla base delle prime immagini.

IL RITORNO DI SNK

Fortunatamente, queste carenze cosmetiche e narrative passano immediatamente in secondo piano non appena si consideri ciò che conta maggiormente in un picchiaduro bidimensionale, vale a dire la qualità



Il primo tentativo

Se King of Fighters XIV è il primo episodio principale della serie a sfruttare modelli poligonali, in passato la saga aveva già subito una virata tridimensionale coi Maximum Impact, spin-off ambientati in una timeline diversa rispetto al resto della serie che avevano visto il debutto dei fratelli Meira e di antagonisti come Duke e Jivatma, oltre a rielaborare un'infinità di altri personaggi SNK. Al di là delle questioni narrative, però, Maximum Impact si poneva come un vero e proprio beat'em up tridimensionale, con movimenti in profondità e una diversa gestione di mosse e combo, approccio molto diverso rispetto al 2.5D di KoFIII, pensato per rimanere fedele alle dinamiche dei picchiaduro bidimensionali nonostante l'abbandono degli sprite.



delle meccaniche di gioco, la vastità e l'eterogeneità del roster e la cura relativa al netcode. Sotto questi profili, infatti, King of Fighters XIV rappresenta un prodotto di straordinaria generosità e profondità, mostrando la tenacia di una SNK a lungo data per spacciata da parte della sua fanbase ma, almeno apparentemente, rivitalizzata dai fondi della cinese Leyou Technologies e tornata a dedicarsi a tempo pieno allo sviluppo di titoli console, recuperando persino molti veterani dell'era NeoGeo. Mentre altre serie in ambito beat'em up centellinano nuovi personaggi fra DLC ed espansioni nonostante un roster iniziale di dimensioni ridotte, SNK ha dato vita a un cast composto da ben

cinquanta personaggi creati (o ricreati, nel caso dei molti veterani) da zero per KoFXIV senza alcun recupero di asset dai precedenti episodi, offrendo ai giocatori un numero sterminato di stili di combattimento differenti e di combinazioni con cui dar vita ai team da tre su cui si basano quasi tutte le modalità di gioco. Le variabili legate a un cast così ampio rendono il bilanciamento più ostico, a maggior ragione contando come King of Fighters XIV non abbia beneficiato del classico periodo di rodaggio nelle sale giochi nipponiche prima di sbarcare su PS4, ma, anche su questo versante, SNK ha manifestato un ammirevole attivismo, svelando ad ottobre una titanica patch che ha riequilibrato

l'intero cast. Notevole anche come i molti volti nuovi presenti nel cast sappiano mescolarsi armonicamente con la vecchia guardia, presentando quei tratti di character design che SNK ci ha fatto apprezzare nel resto della serie.

DOUBLE REPPUKEN!

Una volta selezionato l'ordine in cui schierare i tre membri del team, assai importante a seconda dello stile di gioco dei personaggi prescelti e della loro capacità di caricare facilmente la barra delle super, ci troveremo a che fare con le dinamiche di KoFXIV, che riprendono elementi dal venerato KoF'98 quanto da KoFXIII offrendo una formula ludica complessa ma al contempo aperta ai neofiti. Permangono i tratti tradizionali di KoF, come i quattro pulsanti d'attacco, i molti tipi di salto, la schivata e l'attacco blowback, senza contare classiche prese, counter, command move e mosse speciali, mentre la barra delle super, che verrà espansa ad ogni nuovo round fino a raggiungere il quinto livello, permette non solo di performare le supermosse, ma anche di attivare un'altra tradizionale meccanica della serie, il Max Mode, che a sua volta consente per un breve

lasso di tempo di potenziare le mosse speciali, di sbloccare combo più fluide ed estese e di impiegare super ancora più devastanti. Riprendendo un'idea vista in vari picchiaduro ArcSystem, poi, KoFXIV introduce nella serie l'Auto Combo effettuata premendo a ripetizione Quadrato, volta a dare un'arma in più ai neofiti senza però sbilanciare il gioco, dato che i danni di questa combinazione sono assai contenuti rispetto a quelli delle sequenze più tecniche e che, a meno di non arrestarla tempestivamente, essa consumerà una barra delle super per l'attacco conclusivo. A questo set di regole, ovviamente, si aggiungono le specificità di ogni singolo personaggio, evidenziate da un classico Challenge Mode che permette di esercitarsi nel portare a termine combinazioni di difficoltà crescente, facendo così i conti con una ricezione degli input che richiede una maggior precisione rispetto ad altri picchiaduro.

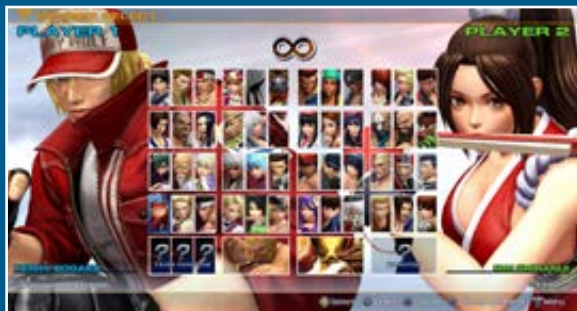
UN RING PER TRE

Il corredo delle modalità disponibili, per altro, è assai ampio: accanto allo Story Mode discusso nelle fasi iniziali di questa disamina e agli inevitabili Versus Mode e Training Mode, abbiamo anche una Gallery con



Il dilemma della scelta

Stare a descrivere tutti i cinquanta personaggi che compongono i sedici team (più due boss) di KoF XIV sarebbe probabilmente un esercizio inutile, ragion per cui sarà forse più interessante proporre qualche medaglietta in merito ai nuovi volti introdotti in questa nuova iterazione della serie. Fra i più curiosi rientrano certamente i membri dell'Invitation Team, legati apparentemente alle tre fazioni nemiche viste nelle precedenti saghe di KoF: Sylvie è una idol elettrizzante (letteralmente) che fa il verso alla nipponica Kyary Pamyu Pamyu, Kukri è un agile guerriero capace di tramutarsi in sabbia e che si pone con gli avversari come un troll del web mentre Mian è una guerriera mascherata che mescola arti marziali con le movenze del teatro tradizionale cinese in un mix letale. A proposito di Cina, il nuovo team del Paese di Mezzo include il protagonista di quest'arco narrativo, il giovane Shun'ei coi suoi poteri misteriosi, il bizzarro Meitenkun con il suo sonnolento stile di combattimento e quella leggenda di Tung Fu Rue, comparso in KoF solo nella versione PS2 dell'undicesimo capitolo. Molti neofiti compaiono nel contesto di team di vecchia data, come il pimp pazzo, Hanadu, che si aggrega ai carcerati coreani un tempo guidati da Kim, mentre il glaciale maggiordomo Hein si unisce alla gang di Southtown guidata da Geese Howard e Billy Kane. Fra i boss, poi, Antonov sa essere un nemico inconsueto nella storia della serie non solo per via del suo stile di combattimento, ma anche a causa della sua natura bonaria e caciaronica, in netto contrasto coi vari Rugal, Goenitz, Orochi, Igniz, Mukai, Saiki e via discorrendo.



un'infinità di illustrazioni, artwork e cover tratte dall'intera storia della serie, sbloccabili gradualmente vedendo i finali dei vari team o combattendo in rete. Proprio le modalità online, per altro, costituiscono il fiore all'occhiello di KoF XIV, liberando SNK dallo scetticismo di chi la riteneva incapace di dar vita a un valido netcode dopo i problemi riscontrati nei due precedenti KoF. Al netto delle opzioni del matchmaking, ancora migliorabili, il gioco presenta infatti sfide online con una rara incidenza di lag (anche in questo caso va ringraziata una veloce patch messa a disposizione poco dopo l'uscita), non solo nelle battaglie ranked e libere contro un altro giocatore, ma anche nella modalità Team che consente di combattere in apposite lobby dividendosi in due squadre da tre giocatori e controllando un unico personaggio, modalità estremamente stimolante non solo per le variabili tattiche legate all'organizzazione delle squadre, ma anche per la facilità con cui si possono notare tattiche inconsuete e veder impiegare personaggi finora ignorati in virtù del veloce turn over fra i giocatori coinvolti in ogni match. Non guasta che, a distanza di due mesi dall'uscita, la

popolazione online di KoF XIV non abbia subito il tracollo verticale sperimentato da molti altri picchiaduro, permettendo ancora di trovare molte sfide nonostante il livello medio, come è naturale, si sia gradualmente alzato. Tanto al debutto quanto nei mesi successivi, con KoF XIV SNK ha dimostrato di essere ancora uno dei migliori sviluppatori in ambito beat'em up, ignorando i recenti trend relativi alla distribuzione dei contenuti in questo genere di prodotti e dando vita a un titolo eccellente, al contempo all'antica sotto il profilo della densità contenutistica e proiettato verso il futuro per quanto riguarda il netcode, le patch e l'attenzione alla scena competitiva. Indipendentemente dal successo commerciale delle iniziative di questa rivitalizzata SNK, che ha abbandonato il vecchio nome SNK Playmore proprio per marcare la discontinuità col suo recente passato, è difficile non guardare ai suoi futuri sforzi con ottimismo ed interesse, a maggior ragione contando le sempre più frequenti voci di corridoio in merito al possibile ritorno delle serie beat'em up mandate in pensione alla fine dell'era NeoGeo.

PSM MAGNVS



La pagella di PSM

INGREVE:

- ★ Ottime meccaniche.
- ★ Ricchissimo di contenuti.
- ★ Online valido e team mode.
- ★ Molti stage.

- Story Mode sbrigativo.
- Tecnicamente migliorabile.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

KoF XIV propone meccaniche raffinate, un numero enorme di personaggi e stage e un solido netcode, facendosi abbondantemente perdonare la cosmesi non eccelsa.

9.0

Produttore: SQUARE ENIX | Sviluppatore: CRYSTAL DYNAMICS | Multiplayer: SI | Formato: PS4

RISE OF THE TOMB RAIDER

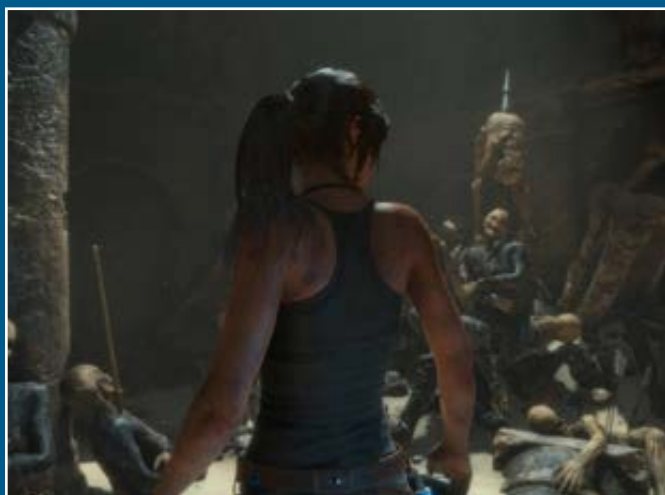
20 YEAR CELEBRATION



Buon compleanno, Lara!

P.P.P.: Pronta Per la PRO!

Il pacchetto incluso in *Plague Inc.: Evolved* comprende - in aggiunta alla modalità di gioco standard - diverse alternative tra le quali, oltre alle *Rise of the Tomb Raider* è uno dei primi titoli in grado di sfruttare le capacità hardware della nuovissima PS4 Pro. Il gioco supporta infatti ben tre differenti modalità grafiche, ognuna in grado di adattarsi alle esigenze dei vari giocatori (anche se con qualche piccolo compromesso). Se siete fortunati possessori di uno schermo Ultra HD potrete, ad esempio, visualizzare il gioco a 4K, ma di contro avrete un frame rate fermo sui 30fps (comunque granitici). La grafica è tutto per voi? Allora sappiate che settando RotTR a 1080p e 30fps potrete attivare un sacco di migliorie visive (texture più definite, effetti di luce più realistici, tessellation etc...) per godervi la bella Lara in tutto il suo splendore. Se invece non potete fare a meno della fluidità estrema, potete godervi l'avventura a 1080p a 60fps. E via, tutti felici!



Gli scenari, pieni di dettagli, a volte lasciano a bocca aperta!



Già dalle prime fasi di gioco Lara si mette nei casini...

Venti anni di Tomb Raider!! Porca zozza se vola il tempo.

Oltretutto, sembra passato solo poco meno di un anno dall'uscita di *Rise of the Tomb Raider* su X-Box One (lo ricordo benissimo perché -a proposito di auguri- era il giorno del mio compleanno) e...beh, in effetti è così. Ed ora, finalmente, anche noi Pleistescionari possiamo mettere le mani su Lara Croft per la seconda volta. Ops, scusate, mi è uscita proprio male...

CHI NON MUORE...

La trama di questo nuovo capitolo della serie è molto semplice, è vero, ma riesce a interessare quanto basta: seguendo le orme del padre alla ricerca di una mistica fonte della vita eterna, Lara si troverà suo malgrado ad affrontare una misteriosa e malvagissima organiz-

zazione -anch'essa all'inseguimento del malloppo- tra combattimenti all'ultimo sangue, classiche infiltrazioni stealth e, ovviamente, immancabili tombe in attesa di essere saccheggiate. La cosa bella è che, dopo averne subite di tutti i colori nella sua prima, rebootata avventura, la fanciulla è ormai determinata e sicura di sé e finalmente non si fa problemi a uccidere e/o massacrare qualunque minaccia le si pari davanti. Oh, le trame dei vari episodi della saga non hanno mai brillato per originalità e profondità (è un dato di fatto), ma RotTR vince nella messa in scena delle varie situazioni e nella caratterizzazione dei personaggi, che godono di animazioni ed espressioni facciali davvero ben realizzate, assieme all'ottima recitazione e a un comparto grafico/sonoro assolutamente di prim'ordine. Insomma, secondo

me non siamo ai livelli (assurdi!) di *Uncharted 4*, ma poco ci manca. Direi che basta e avanza.

LARA CRAFT!

Per questo secondo episodio, Crystal Dynamics ha deciso di andare sul sicuro prendendo il gameplay del primo ed evolvendolo con l'aggiunta di alcune caratteristiche che si adattano perfettamente alla nuova avventura. Per quelli (spero pochi) tra voi che non hanno giocato il precedente *Tomb Raider*, anche questo *Rise of* è palesemente caratterizzato da due fasi distinte di gioco che si intrecciano durante l'intera avventura. In primo luogo ci sono le sequenze di azione pura "alla *Uncharted*" (o è il contrario? Il dibattito è sempre aperto), la cui formula è esattamente la stessa: come il "cugino" Nathan, infatti anche

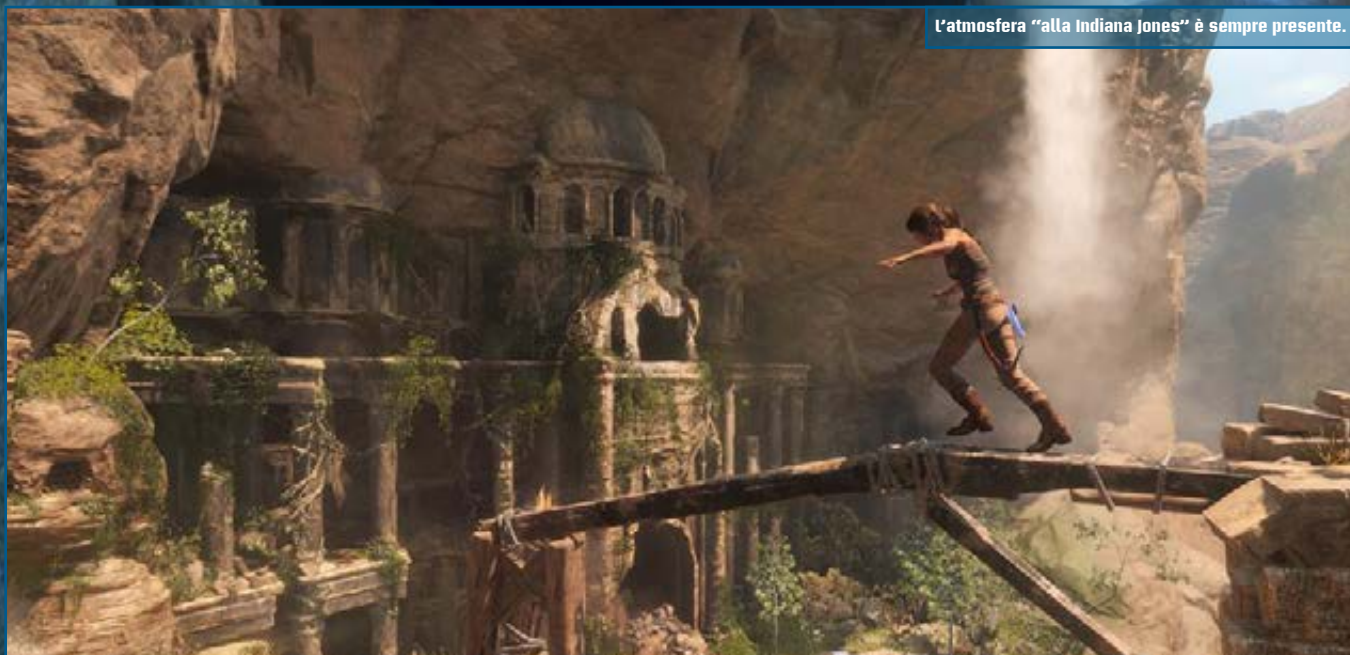
Lara è protagonista di inseguimenti mozzafiato e battaglie all'ultimo sangue in sezioni piene zeppe di nemici da fare fuori in tantissimi modi diversi, intervallate da sequenze platform ed enigmi ambientali. Gli sviluppatori però, hanno dimostrato di amare così tanto i giochi di Naughty Dog da prendere ispirazione addirittura da *The Last of US*.

TANTA ROBA

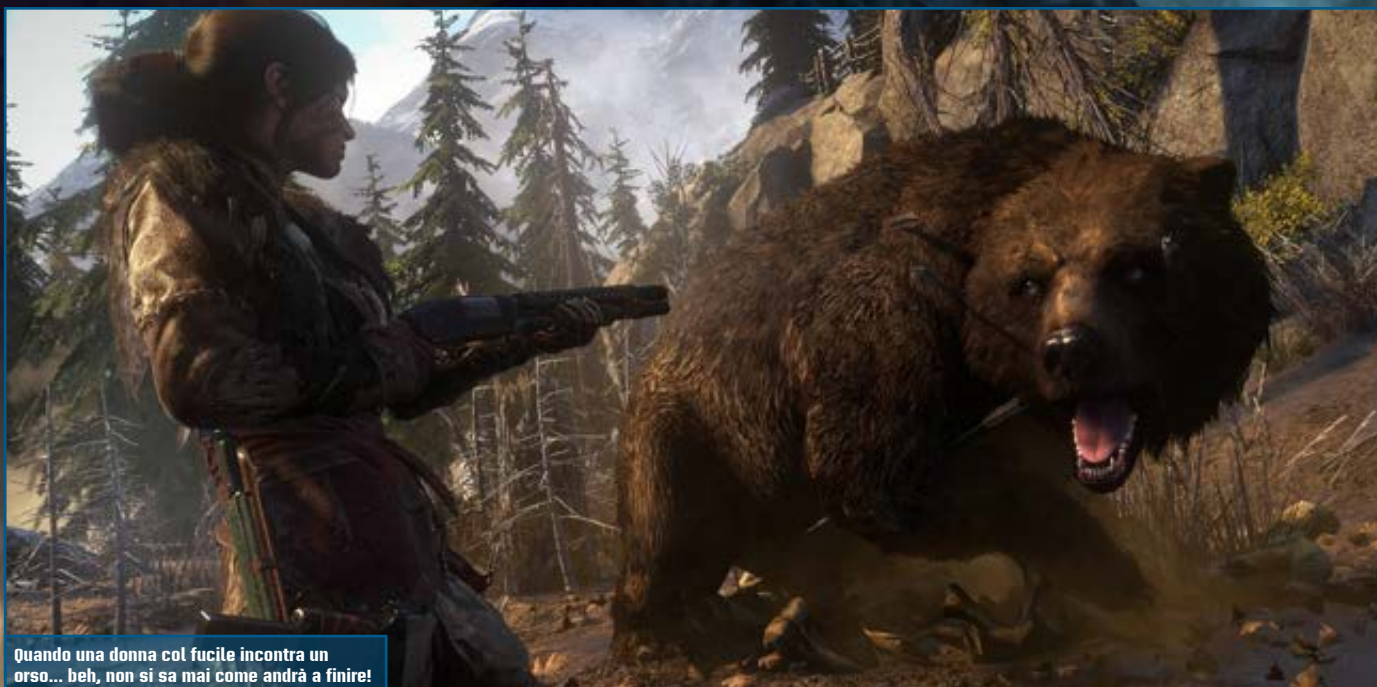
Il nuovo sistema di crafting, infatti, permette di creare in modo rapido tutta una serie di armi mortali e risorse utili ricavandole dai vari oggetti sparsi per lo scenario, proprio come faceva il buon vecchio Joel: molotov, frecce velenose, medikit...tutto può essere creato tramite la semplice pressione di un tasto, previa la raccolta dei giusti "ingredienti". Un ottimo modo di rendere l'avventura più

Tanti auguri a noi!

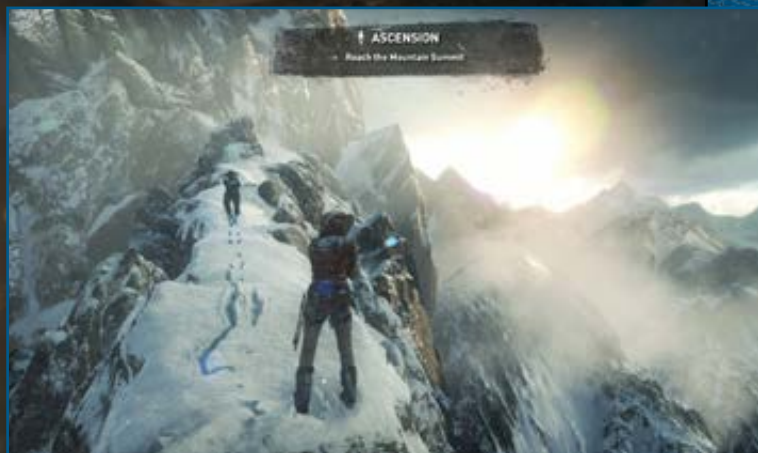
Il nuovo Tomb Raider si è fatto attendere un annetto, ma al suo arrivo su PS4 si è portato dietro tutti i contenuti aggiuntivi usciti, nel frattempo, sulle altre piattaforme. Ma non è tutto: per festeggiare i 20 anni di carriera di Lara Croft, Crystal Dynamics ha deciso di includere nel pacchetto diversi altri contenuti, tra cui spiccano le nuovissime modalità *Blood Ties* (Legami di Sangue) e *Nightmare* (l'incubo di Lara). La prima è una vera e propria side-story che si svolge interamente all'interno del Maniero Croft (l'iconica, gigantesca villa di Lara resa famosa nei vecchi capitoli per PSOne), in cui -tra un enigma e l'altro- dovrete guidare la fanciulla alla scoperta di alcuni documenti che gettano nuova luce sul suo rapporto con i genitori e sulla trama del gioco in generale. No, niente maggiordomo impertinente da chiudere in frigo, sorry, però potrete giocare l'intera mini-avventura con il Playstation VR. In *Nightmare*, invece, vi ritroverete a ri-ammazzare non-morti (perdonate il gioco di parole) sempre all'interno di casa Croft, in una modalità magari non così originale (anzi, proprio per nulla) che però si salva grazie alle atmosfere riuscitissime ed inquietanti al punto giusto. Chiudono il giro di extra una quantità immensa di skin aggiuntive (c'è persino quella del primissimo Tomb Raider; sì, quello delle "tette a punta"), un nuovo livello di difficoltà; nuove carte; varie ed eventuali. Lara ci vuole bene, insomma, e noi vogliamo bene a lei! AUGURONI!



L'atmosfera "alla Indiana Jones" è sempre presente.



Quando una donna col fucile incontra un orso... beh, non si sa mai come andrà a finire!

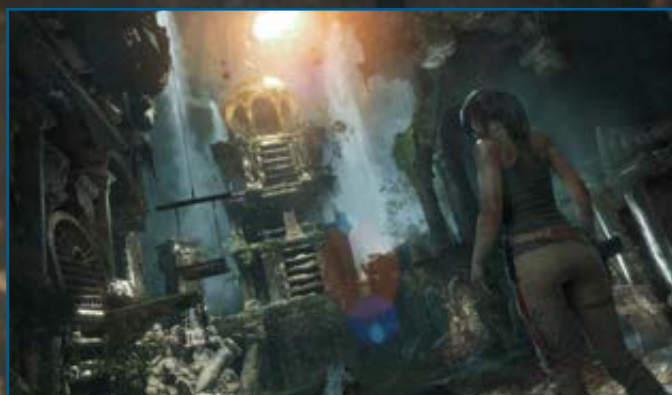


fluida e dinamica, evitando di interrompere continuamente l'azione passando per inutili menù (tornano comunque gli accampamenti in cui riposarsi, aumentare le proprie abilità e viaggiare velocemente da una zona all'altra). Tra (quasi) ogni grande sequenza d'azione, è poi possibile esplorare liberamente la mappa alla ricerca di una vagonata di segreti. Oltretutto, in aggiunta alle risorse nascoste e alle tantissime -e finalmente varie- tombe da visitare, Lara può anche svolgere un buon numero di missioni per specifici PNG (alcune delle quali fondamentali per sbloccare tutte le zone nascoste del gioco) e c'è persino la possibilità di apprendere varie lingue straniere per decifrare alcuni testi e ottenere altri segreti. Ok, sono cose che ai fini della trama principale servono praticamente a nulla, ma è bello vedere la cura che gli sviluppatori hanno voluto mettere anche in questo aspetto di Rise of the Tomb Raider. C'è talmente tanta roba che ne uscirete pazzi. Ah già, leggete PSM... Ne uscirete più pazzi di prima!

DITO A BANANA

Dopo una campagna che dovrebbe impegnarvi per almeno una ventina di ore, RotTR vi offre anche una nuova modalità chiamata "Spedizioni", in una sorta di multiplayer asincrono costituito da sfide personalizzabili (e condivisibili con gli altri giocatori) che vi permetteranno di guadagnare crediti da investire nell'acquisto di carte (anche queste, ultimamente, sono un po' ovunque) in grado di fornire oggetti o abilità extra. Una modalità piuttosto trascurabile -e piena di backtracking- soprattutto tenendo conto che il gioco è arrivato su console Sony comprensivo di una valanga di DLC decisamente più interessanti (ma ve ne parlo nell'apposito box). Tirando le somme, Rise of the Tomb Raider è un ottimo seguito di un altrettanto grande gioco...che dire quindi, se non che siamo felicissimi di rivedere Lara dalle nostre parti?

PSM **LOGAN SINGER**



La pagella di PSM

IN BREVE:	GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMPATTO
- Un'avventura esaltante. - Graficamente ciccione. - Tantissimi contenuti. - Eccellente longevità!	8.5	8.5	8.5	9.0	8.5
- Prima parte fin troppo guidata. - Poche novità.					

Rise of the Tomb Raider su PS4 è la versione "più grossa, più lunga e tutta intera" della seconda avventura della nuova Lara croft: il compleanno è il suo, ma il regalo l'ha fatto a noi!

8.5

Produttore: **ACTIVISION** | Sviluppatore: **INFINITY WARD** | Multiplayer: **SI** | Formato: **PS4**



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Chi lascia la via vecchia per la nuova... non ha scelto questo gioco!

Call of Duty fa 13. Non parliamo delle versioni uscite, che sono molte di più, ma degli anni da quando Infinity Ward propose al mondo un suggestivo gioco dedicato alla Seconda Guerra Mondiale. Di acqua sotto ai ponti n'è passata moltissima e il concept originale è stato piegato a talmente tante esigenze da farci di che sì, siamo davvero di fronte a una guerra infinita!

RAGGI LASER IN CAMPAGNA

In un lontano futuro, la guerra tra le colonie e la Terra prende improvvisamente piede. Nei panni del capitano Reyes, ai comandi della nave Retribution, dovremmo prendere parte a una serie di missioni che in totale ci terranno impegnati per 6/7 ore. Non c'è nulla di particolarmente nuovo, quando si combatte armi in pugno, mentre sono abbastanza interessanti - ma non determinanti - le sezioni a gravità zero e quelle in cui si combatte alla guida del caccia stellare Jackal, scelta

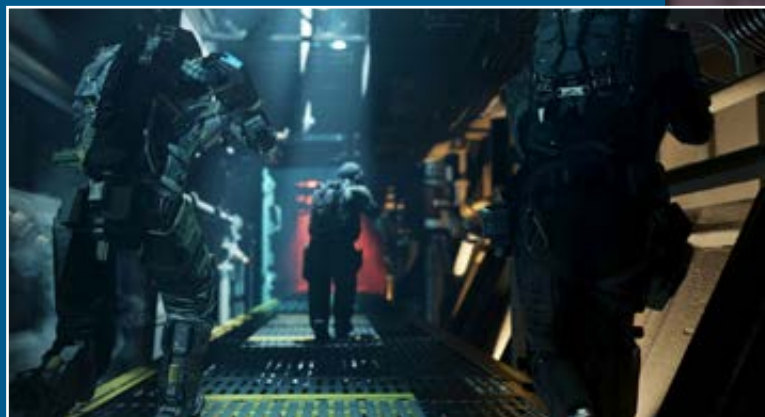
che introduce il dogfight nel gioco. Per vedere qualcosa di veramente stuzzicante, comunque, è necessario finire la campagna e sbloccare la modalità Specialista, che permette di rigiocare tutto da capo con una serie di limitazioni alle condizioni di salute molto interessanti: si torna a utilizzare i vecchi medkit, si possono perdere le armi se colpiti e se si viene feriti a una mano, per esempio, diventa impossibile eseguire alcune azioni per un certo periodo di tempo.

TUTTI ALLA GUERRA!

Com'è noto, però, la serie CoD punta da ormai molti anni soprattutto sul multigiocatore, la modalità che interessa di più gli appassionati. In questo caso, la carne al fuoco non manca, con una quindicina di modalità differenti con le quali cimentarsi. Sono tutte abbastanza classiche, a parte un paio che però sono sostanzialmente variazioni di quanto visto in passato. L'aspetto più interessante, sostanzialmente, è però in fatto che le armi possano essere

Guerra zombi

Una delle modalità più sfiziosa, anche perché slegata dalla trama principale del gioco, è Zombies in Spaceland, un'opzione che permette di sfioracchiare a più non posso zombi in uno scenario da film horror. Il gioco, frenetico e pieno di bonus, prevede anche un'interessante attivazione di carte che cambiano le capacità dei personaggi. Peccato che al momento ci sia una sola mappa, ma non è male!



60 FPS costanti... e PS4 PRO?

Dal punto di vista tecnico, Infinity Ward ha fatto bene il proprio lavoro. Pur senza modificare l'engine, il gioco viaggia sempre a 60 fps. Peccato solo per qualche texture non esattamente all'altezza, ma non ci si fa tanto caso. Dettagli che sono invece perfetti nella versione PS4 PRO a 4k, che sfoggia una grafica veramente tirata a lucido.



Il gameplay molto frenetico sembra essere adatto ai tornei internazionali, ma potrebbe non piacere a tutti.



craftate, aumentandone il livello fino a quattro volte, grazie alle esperienze conseguite sul campo. CoD: IW, infatti, non è un gioco immediatamente disponibile al massimo delle proprie possibilità per tutti, ma necessita qualche ora e un livellamento del proprio profilo per avere il massimo. Una scelta che a qualcuno piacerà poco. Nonostante le varie categorie di personaggio disponibile fin dall'inizio, comunque, il gameplay cambia fino a un certo punto,

e influiscono di più le abilità bonus che si sbloccano man mano.

CHI NON RISICA NON ROSICA

Il fatto è che, sostanzialmente, non si è voluto uscire dal seminato più di tanto. Tutte le idee realmente innovative sono infatti soluzioni accessorie e non determinanti per questa nuova incarnazione di CoD, che di certo venderà molto e piacerà il giusto, ma senza stupire.

PSM ALEGALLI

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Gameplay ottimo.
- fortissimo in multi.
- Niente male per PS4 PRO.
- Qualche novità interessante...

- ... ma troppo poche!
- Modalità in singolo breve.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.5
GIocabilità	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

Infinity Warfare non osa, e per questo, pur non rischiando nulla, non raccoglie nemmeno particolare gloria. Ottimo da diversi punti di vista, piacerà come al solito ma senza stupire.

8.0

Produttore: HSEED - NIS AMERICA | Sviluppatore: Nihon Falcom | Multiplayer: NO | Formato: PS3, PS VITA | Lingua: INGLESE

THE LEGEND OF HEROES

TRAILS OF COLD STEEL

PSM
100% indipendente
IMPERDIBILE





Anche Valimar potrà essere customizzato con appositi artefatti.



Il gioco include alcuni minigame, come il gioco di carte Blade II, la pesca o lo snowboard nella città di Ymir.



Dopo quasi un lustro di attesa dall'uscita del primo Trails in the Sky su PSP, nessuno si sarebbe aspettato di veder localizzare in meno di un anno ben tre capitoli della saga di JRPG a turni Trails di Nihon Falcom, che porta avanti ormai da sette episodi un'unica ambientazione e un intreccio sviluppato in più regioni svelando gradualmente i misteri del continente di Zemuria, dei suoi Stati e delle sue fazioni. Ci siamo trovati così a sviscerare quel Trails in the Sky Second Chapter che ha completato mirabilmente l'arco narrativo ambientato nel Regno di Liberl, passando poi a Trails of Cold Steel per PS3 e PSVita, che ci ha proiettati nell'Impero di Erebonia, per arrivare infine al Cold Steel 2 oggetto dell'attuale disamina, che, prendendo le mosse subito dopo la fine del capitolo precedente (il che porta a consigliare cautela nella lettura a chi non avesse completato Cold Steel, in

modo da evitare spoiler), ci cala di nuovo nei panni del giovane Rean Schwarzer, cadetto dell'Accademia Militare di Thors che, insieme ai suoi compagni della Classe VII, si trova a districarsi negli intrighi legati alla guerra civile che agita l'Impero, con l'Armata Imperiale e i sostenitori della fazione riformista schiacciati su ogni fronte dalle forze della Alleanza Nobiliare, guidata dalle quattro casate aristocratiche responsabili delle principali province ereboniane.

LE SORTI DI UN IMPERO

Rean, rimasto fuori gioco per un mese dopo gli eventi traumatici del finale di Cold Steel, si troverà così a cercare informazioni sull'andamento del conflitto in modo da riunire i suoi alleati sparsi per Erebonia e da comprendere quale ruolo giocare nel conflitto e come rapportarsi alle due fazioni in lizza per il controllo di Erebonia. Proprio questi elementi rendono la prima fase dell'avventura assai

piacevole ed avventurosa, reintroducendo l'ambientazione e mostrando i cambiamenti intercorsi nel periodo che separa i due episodi in modo da sfruttare l'ampio lavoro di preparazione svolto nel primo episodio, oltre a dare enfasi agli intrighi politici fra le fazioni e a mostrare le azioni autonome dei membri della Classe VII dopo l'inizio del conflitto. La parte centrale del gioco, vice versa, pur risultando infinitamente più libera e dando a Rean la possibilità di viaggiare a piacere per tutta la parte occidentale di Erebonia, presenta alcuni problemi di ritmo e non convince totalmente a causa della gestione sottotono della guerra civile e delle azioni del protagonista e dei suoi alleati. Se da una parte è vero che i Legend of Heroes e i Trails con i loro tratti shounen e slice of life non hanno mai puntato a mostrare direttamente scene trucculente, Cold Steel 2 sembra spesso evitare deliberatamente di dare alla crisi che attraversa Erebonia un

taglio drammatico, resolvendo molte battaglie in un nulla di fatto, mostrando solo di rado le conseguenze della guerra e proiettando gli scontri più sanguinosi nella parte occidentale dell'Impero che, come nel primo episodio, non avremo modo di visitare. Fortunatamente, la parte finale del gioco risulta così interessante e riuscita da far perdonare le criticità delle ore precedenti, insinuando il dubbio che alcune ingenuità narrative siano state introdotte dagli sceneggiatori di Falcom anche al fine di giustificare future evoluzioni della trama. La conclusione, per altro, viene a sua volta divisa in più fasi e riserva numerose sorprese, chiudendo la vicenda scolastica della Classe VII in modo soddisfacente e preparando il terreno per il terzo Cold Steel che, auspicabilmente, darà risposta all'infinita serie di quesiti lasciati aperti dai primi due episodi.

Non solo Thors

In una serie che punta sull'intreccio e sull'approfondimento dell'ambientazione come Trails, non è strano che il numero di personaggi rilevanti tenda ad espandersi man mano si procede nell'ambito di un arco narrativo. Non stupirà, dunque, che in Cold Steel 2 il giocatore possa impiegare in battaglia non solo Rean, i suoi colleghi della Classe VII dell'Accademia di Thors e la loro istruttrice, Sara Valestein, ma anche un buon numero di altri personaggi disponibili temporaneamente, come il Bracer Toval, l'ufficiale della Polizia ferroviaria Claire, la sorella adottiva di Rean ed altri. Molti di essi saranno disponibili nell'ambito delle conversazioni di supporto, che prevedono la possibilità di sbloccare un evento finale una volta raggiunto un certo livello d'affinità, senza contare la possibilità di caricare il salvataggio di Cold Steel per ottenere alcuni bonus. Chi desideri aver la possibilità di sperimentare liberamente con la composizione del proprio party senza esser vincolato dalle esigenze della trama, in ogni caso, avrà modo di sfogare la propria fantasia in un certo momento del gioco dove falcom pare aver voluto strizzare l'occhio ai fan dei due Cold Steel, proponendo, complici una serie di coincidenze e un misterioso evento, una situazione normalmente associata ai dungeon del post game piuttosto che ad un antro canonico.



AFFINITÀ ELETTIVE

Al di là dell'intreccio, anche la caratterizzazione dei personaggi risulta a tratti discontinua: se infatti gli antagonisti e i principali comprimari si rivelano sempre più interessanti e sfaccettati man mano che il gioco procede (non è un caso che l'Intermission sia fra i momenti migliori di Cold Steel 2) e i NPC minori continuano a portare avanti in modo egregio le loro mille sottotrame, rendendo le quest opzionali e le esplorazioni urbane dopo i principali eventi un'esperienza piacevole e stimolante come da tradizione della serie, fra i membri della Classe VII si registra purtroppo un eccessivo appiattimento sulla figura di Rean. Con l'eccezione di Jusis ed

Emma, infatti, gli altri studenti non vengono particolarmente valorizzati una volta riunitisi stabilmente al gruppo, seguendo passivamente le scelte del leader e finendo per fare fin troppo spesso da tappezzeria negli eventi principali. Invertono parzialmente il trend le scene opzionali legate allo sviluppo dell'affinità, dove finalmente i compagni di Rean godono di un po' di screen time autonomo, fornendo talora al giocatore qualche retroscena interessante. Come avevamo già avuto modo di rilevare per il primo episodio, però, l'impressione è che i sistemi di affinità opzionali visti in tante altre serie non calzino a pennello con la fortissima enfasi narrativa proposta dai Trails, finendo in certi casi per far

scontrare le eventuali scelte del giocatore con lo sviluppo dei rapporti suggerito dagli eventi principali. Eccellente come sempre, invece, lo sviluppo dell'ambientazione, che ormai si colloca di diritto al vertice dei JRPG per quanto riguarda l'approfondimento politico, economico e militare, l'attenzione ai dettagli minuti della vita quotidiana della popolazione e l'ambizione, a maggior ragione contando come nei sette Trails usciti finora siano state esplorate solo tre nazioni (o due e mezza, contando come parte di Erebonia sia ancora avvolta dal mistero). Unico neo, volendo, è la scelta di aver inserito un certo colpo di scena e alcune informazioni storiche assai interessanti nell'ambito di un'oscura quest opzionale disponibile solo nel New Game +, che la maggior parte dei giocatori difficilmente avrà modo di visionare se non ricorrendo a Youtube.

SUIKOTRAILS

Il comparto ludico, fortunatamente, presenta meno ombre rispetto all'ambito narrativo ed offre notevoli miglioramenti rispetto al primo Cold Steel tanto per quanto concerne le esplorazioni quanto per le meccaniche legate ai combattimenti. Pur essendo

buona parte delle aree riprese dall'episodio precedente, infatti, nel sequel le varie location sono tutte collegate da strade ed aree connettive che permettono, a partire dal secondo atto, di spostarsi liberamente come mai era avvenuto finora nei Trails, con la possibile eccezione del nono capitolo di Trails in the Sky SC. Non mancano poi alcune novità, come la città montana di Ymir, patria dei genitori adottivi di Rean, e numerosi dungeon aggiuntivi, senza contare la possibilità di andare a cavallo (non solo negli altipiani) e di sfruttare finalmente la motocicletta di Angelica, che potrà essere customizzata a dovere grazie ai servizi di George. Alle esplorazioni si lega anche la fitta schiera di quest opzionali più o meno segrete presenti nel gioco, che in alcuni casi richiamano i Suikoden per via della possibilità di reclutare gli studenti di Thors, conosciuti in Cold Steel e ora sparsi ai quattro angoli di Erebonia, nell'equipaggio dell'aeronave che farà da base a Rean ed ai suoi alleati.

RADIANT WALTZ!

Anche il sistema di combattimento vede vari miglioramenti, innestati sulla formula presente nell'episodio precedente e mutuata in toto da Cold



Un intrico di leggende

Dei Legend of Heroes di Falcom abbiamo avuto modo di parlarvi già molte volte, come ad esempio con lo speciale di un anno fa in merito alla lunga e complessa storia della saga, ma trattando di Trails of Cold Steel 2 è utile fornire un riepilogo per permettere ai neofiti di orientarsi. Nata in origine come spin-off del franchise Dragon Slayer, la serie di JRPG a turni Legend of Heroes a sua volta si è divisa in più saghe ambientate in mondi diversi, come la trilogia di Gagharv. Dal sesto episodio in avanti è iniziata invece la saga di Trails, ambientata nel continente di Zemuria e composta, almeno fino ad adesso, da tre archi narrativi ambientati in regioni diverse. Il primo, comprendente i primi due Trails in the Sky, colloca la vicenda nel Regno di Liberl e segue le vicende della giovane Estelle Bright nelle prime fasi della sua carriera di Bracer, con un ricco cast di personaggi ben tratteggiati come il suo fratello adottivo, Joshua, o l'adorabile menestrello Olivier, che gioca un ruolo anche nei Cold Steel. Trails in the Sky The 3rd, la cui versione inglese arriverà su Steam all'inizio del 2017, pur riprendendo personaggi e spunti dall'ambito liberliano, punta invece i riflettori su Kevin Graham, sacerdote della Chiesa Septiana al centro di svariati intrighi. A seguire abbiamo Zero ed Azure, i due episodi privi di una versione inglese ambientati nella Città Stato di Crossbell, posta al confine fra le superpotenze rivali di Erebonia e Calvard, dove l'attenzione è concentrata sulle investigazioni del poliziotto Lloyd Bannings e dei suoi colleghi. Con i due Cold Steel, come noto, la vicenda si è invece spostata nelle terre ereboniane, per quanto la vicenda di Rean e degli altri studenti dell'Accademia di Thors avvenga in contemporanea con molti eventi dei Trails ambientati a Crossbell. Nel futuro della serie, oltre al terzo Cold Steel di cui per ora si è visto giusto un artwork, è facile immaginare uno spostamento verso la grande repubblica di Calvard, per quanto in Zemuria non manchino altre aree d'interesse, come Leman o Arteria, la Città Santa della Chiesa.



Alcune mosse Craft e S-Craft danno vita a siparietti esagerati e spassosi.

Steel 2. Avremo dunque incontri con mostri visibili nel corso delle esplorazioni e battaglie a turni dinamici, dove potremo sfruttare attacchi semplici, magie, mosse speciali Craft, supermosse S-Craft capaci di rubare il turno nemico e attacchi combinati che sfruttano coppie di personaggi o l'intero party. Le novità vedono un leggero depotenziamento di attacchi e mosse speciali legato alla maggior frequenza dei Miss, volto a incentivare la magia, oltre alla possibilità di sfruttare la devastante modalità Rush per godere di tre turni aggiuntivi con attacchi critici e una parziale ricarica dei CP impiegati per le mosse Craft. Se a questo menu aggiungiamo la possibilità di alternare i personaggi schierati con quelli in riserva e la maggior frequenza e complessità degli scontri in cui potremo usare il mech Valimar, con meccaniche totalmente diverse rispetto alle battaglie regolari, i combattimenti offrono una notevole varietà e propongono dinamiche a turni fra le più interessanti degli ultimi anni. Ciò detto, non mancano alcune problematiche, come l'eccessiva potenza delle mosse S-Craft che, se usate in sequenza, riducono drasticamente la sfida e disincentivano dallo sperimentare altre tattiche, o il sistema

di customizzazione legato alle sfere Orbment, capace di dar vita a combinazioni devastanti ma, come già in CS1, meno tattico e interessante rispetto a quello presente nei due Trails in the Sky. Pur rimanendo dunque un JRPG di alto livello tanto sotto il profilo narrativo quanto sotto quello contenutistico e segnando un'ulteriore tappa nella crescita dell'affascinante ambientazione zemuriana, Trails of Cold Steel 2 non sempre compie quel salto di qualità che ci saremmo attesi dopo la lunga introduzione rappresentata dal primo episodio, proponendo svariati spunti interessanti ma riuscendo solo in alcuni casi a gestirli in modo pienamente soddisfacente. Se è possibile, o persino probabile, che alcune delle problematiche narrative di questo episodio siano in realtà stratagemmi volti a preparare alcune svolte nel futuro Cold Steel 3, come traspare già nel Divertissement dopo il primo finale, valutato autonomamente Cold Steel 2 non valorizza come avrebbe potuto il suo potenziale narrativo, rimandando le questioni di maggior interesse al capitolo successivo che, per altro, si profila già estremamente interessante.

PSM MAGNVS



La pagella di PSM

INGREVE:

- + Buoni combattimenti a turni.
- + Ambientazione curatissima.
- + Trama valida e interessante...

- ... ma con diversi cali.
- Molti ricicli da CS1.
- Problemi di bilanciamento.

GRAFICA

7.0

SONORO

8.5

GIOCABILITÀ

8.5

LONGEVITÀ

10

IMPATTO

8.0

Al netto di qualche problema ludico e narrativo, CS2 è un valido sequel che espande meccaniche, trama e ambientazione dei Trails proiettandoci verso il futuro della serie.

8.5

Produttore: **RAVEGAN** | Sviluppatore: **RAVEGAN** | Giocatori: **NO** | Formato: **PS4**



Carino e simpatico da vedere, Blue Rider è uno shooter simil-3D dalle meccaniche 2D... roguelike! L'avreste detto mai?

BLUE RIDER

Tante notti insonni con gli shooter carini e colorati!

Blue Rider, questo semplice shoot 'em up della argentina Ravegan, si è rivelato una piccola sorpresa. Sin da subito ci si accorge che non c'è una storia, non esiste una spiegazione sul perché di questa battaglia. A parte le opzioni a schermo che recitano solo "Play" ed "Help" – misera opzione quest'ultima che in pratica mostra solo la schermata dei comandi – nel menù non esiste altro. S'impugna il Dualshock 4 e come da buon shooter pseudo 3D dalle meccaniche 2D che si rispetti, ci si ritrova a sputare colpi con la nostra navetta anti-gravitazionale blu. Tutto all'inizio sembra più che abbordabile, con gli scenari che presentano dei bei colori accesi molto cartoon, proiettili nemici lenti e facilmente identificabili e la semplicità dei comandi che assicura una buona risposta al tutto. In Blue Rider con l'analogico sinistro ci si muove liberamente, col destro si ruota il campo a destra e a sinistra di 360°. L'indice fisso su R2 garantisce lo sparo continuo dell'arma primaria, con L2 i missili della secondaria dalle munizioni limitate. Con L1 ed R1 si eseguono indistintamente gli strafe laterali, utili per uscire da situazioni affollate. Le armi

primarie si potenziano poi sparando a degli orb – meticolosamente centellinati sulle mappe – che si tramutano in rossi o blu, e che influenzano il tipo di colpo primario. Tutto semplice, chiaro e pulito si diceva. Belle le esplosioni e gli effetti, simpatici i nemici bipedi e le torrette dalle forme arrotondate. Bello e per certi versi calmo e rilassante tutto, dicevamo. Poi però, ci si accorge di qualcosa. Non esistono vite extra, in Blue Rider. Se si perde energia dopo un colpo, gli orb che rimpinzano facilmente la barra della salute non si trovano così spesso in giro. Stessa sorte i missili a ricerca quale arma secondaria, che una volta usati non si reperiscono dietro l'angolo. E alla prima morte poi, magari per mano del primo boss, ecco che bisogna rifare tutto... daccapo! Evviva l'Argentina, Olé!

YOU'RE ADDICTIVE, MY GIRL!

Un roguelike. Gli argentini di Ravegan hanno messo su uno shoot 'em up roguelike suddiviso in "mondi" nei quali, se il giocatore muore, è game over totale. Persi i potenziamenti, il progresso di quel mondo, perso questo e quello, perso tutto. Zero checkpoint e zero misericordia a venirci incontro.

Progressione e scoperta!

Appurato come Blue Rider butti il giocatore nel suo universo shooter senza uno straccio di contesto, ciò non toglie che la sua storia vada ancor più guadagnata. Dato il suo game design, ognuno dei nove mondi di gioco diviene una scoperta per la quale viene rivelato il senso nascosto della storia di gioco. Per quanto messo alla prova da tutta l'adrenalina stillata fuori dopo esser stato di nuovo sconfitto da un boss alla fine di un mondo, conoscere il mondo di gioco rappresenta per il giocatore anche un motivo di scoperta e progressione. C'è comunque da dire che ognuno dei nove mondi non è poi così lungo da affrontare, e ciò è cosa buona e giusta poiché dopo un game over, se ci si mette alla ricerca di potenziamenti da conservare per affrontare quel mondo che ancora non siamo riusciti a dominare, rigiocarsi per intero un precedente mondo lungo e ampio sarebbe risultato quantomeno tedioso. Così invece la rigiocabilità, vista quale elemento di game design, risulta ben pensata, e riaffrontare qualche mondo precedente può essere solo un piacere per gli amanti della sfida.



Come si muore nella carineria?

Se i nemici sono lenti, le torrette sono fisse e tutti sparano proiettili facilmente identificabili, com'è che poi si muore facile in Blue Rider? Semplice, i tizi di Ravegan hanno svolto un bel lavoro di level design, posizionando i nemici in punti chiave, spesso oltre la visibilità del giocatore. Non appena si entra nel loro campo questi si attivano, ma non esistendo mappa o radar, ciò che si incontra sul proprio cammino può essere scoperto solo avanzando nella mappa. Di certo non aiuta poi la rotazione del campo di battaglia con l'analogico destro, visto che in tal modo ciò che era avanti può ritrovarsi dietro, con i proiettili che adesso giungono alle spalle. Blue Rider va affrontato cautamente ma non troppo, possibilmente risparmiando salute e missili per il boss finale di ogni mondo, e, soprattutto, cercando di muoversi oculatamente garantendosi una buona visibilità. Piccole cose che in un gioco roguelike fanno la dannata differenza!



Ecco spiegata la calma del ritmo, la carineria dei nemici, la possibilità di vedere i loro colpi da lontano... Ecco spiegata la naturale domestichezza acquisibile verso il gioco, che all'inizio fa pensare ad una passeggiata. Sotto il cofano Blue Rider morde come una lupa affamata, e l'unica concessione contro l'elemento roguelike è che si può liberamente rigiocare un determinato mondo precedente, ma solo se lo si è superato battendo il relativo boss finale. La formula strategica per chi vuole superare tutti e nove i mondi presenti è quindi presto delineata, e si basa tutta sulla rigiocabilità. Battere il semplice boss del primo mondo, per dirne una, risulta fondamentale poiché adesso si può rigiocare il secondo (o il terzo o il quarto, se li si è sbloccati) ben potenziati, e questo fa la sua porca, dannata differenza. Ed è qui che Blue Rider, dietro la sua apparente maschera da semplice shooter carino per pomeriggi spapanzati in relax può diventare un prodotto assuefacente, dalle emozioni contrastanti, in bilico fra la frustrazione e il raccoglimento della sfida. Si potrebbe criticare una mancanza di varietà offensiva, dato che le armi primarie e secondarie sono solo due e i nemici invece - andando avanti nei vari livelli - si fanno più

numerosi e responsivi, dalla IA di certo più scafata. Ma i piccoli quanto rilevanti elementi dei quali l'opera di Ravegan è composta (fra i quali è presente anche un counter di punteggio con relativi moltiplicatori, va specificato) sono parte di un game design oculato, concepito per stuzzicare pruriginosamente gli amanti degli shoot 'em up suscettibili a tali esperienze di sfida. Parliamo di quei giocatori che per ripotenziarsi non si fanno problemi a rigiocare i livelli già affrontati, dato che non dormirebbero la notte pur di finirne uno nuovo. L'altra faccia della medaglia è ovviamente rappresentata da coloro che la sfida la raccolgono solo se avvolta in una confezione foderata di velluto, a sua volta piena di calda e morbida bambagia. Questi giocatori troveranno Blue Rider troppo pretenzioso, e di certo non lo giustificheranno. Fortuna che la scelta in questo caso non sta nel mezzo, come si dice della verità, per cui sta a voi decidere quali giocatori siete, e di che pasta siete fatti. Con impegno e una certa cocciutaggine, l'opera di Ravegan sa come soddisfare e divertire, e questa alla fine è sempre la cosa più importante.

PSM BRAUNLUIS



Blue Rider ha i boss che quando ti fanno fuori è game over totale. Questo sì che è un boss degno di essere chiamato tale!

La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Semplice e assuefacente.
- + Audiovisivamente piacevole.
- + Longevità garantita.
- + Bello per chi ama i roguelike...

- ... meno bello per chi non li ama.
- Poca varietà nelle armi.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	8.0
IMPATTO	7.0

Blue Rider riesce a bilanciare con intelligenza i suoi pochi elementi grazie ad un buon game design. Se come minimo amate gli shoot 'em up e i roguelike, l'opera di Ravegan è stata fatta per voi!

8.0

È così che comincia *Wheels of Aurelia*: con la fuga notturna della sua protagonista dalla sua vita precedente, verso un nuovo giorno pieno di nuove storie.



WHEELS OF AURELIA

Indietro nel 1978, fra bivi e destini sull'Aurelia della vita!

A una prima occhiata, il rischio che corre *Wheels of Aurelia* - opera della milanese Santa Ragione co-fondata nel 2010 dal duo Nicolò Tedeschi e Pietro Righi Riva - è quello di ingannare i giocatori. Pubblicata su console grazie alla talentuosa MixedBag (speciale su PSM 24), si tratta di una esperienza connotata da elementi che spaziano dal racing game isometrico con grafica 3D low poly al fumetto interattivo con un setting datato Italia 1978. L'esperienza però, ed è bene precisarlo, è quasi per nulla basata sull'abilità del giocatore nell'accelerare o nello sterzare un'auto, che comunque può procedere da sola sulla strada, senza fermarsi mai. *Wheels of Aurelia* va vissuto principalmente nella scelta dei dialoghi, nei bivi presi o saltati, negli autostoppisti a cui si decide o meno di concedere un passaggio. Durante quest'avventura on the road esistono sì gare o fughe dalla polizia, ma sono da considerarsi alla stregua di ulteriori espedienti narrativi che possono condurre ad un altro dei 16 finali previsti, piuttosto che momenti da "racing game" arcade. Nel gioco di Santa Ragione sbattere contro i guardrail, tamponare un Alfetta della polizia o fare un frontale contro un

Apecar produce solo un temporaneo rallentamento, un effetto sonoro e qualche clacson che richiama l'attenzione, con la nostra auto che continua indefessa a percorrere l'Aurelia. Niente danni, nessuno stop. Come e ancor più di quanto accade in *Three Fourths Home* di [Bracket] Games (vedi PSM 32), che ci si trovi nel minimalismo disegnato su schermo della periferia di Roma, di Civitavecchia, Siena oppure Piombino, è principalmente il mutare dei dialoghi, cioè delle risposte e delle domande effettuate che modifica l'atteggiamento dei personaggi e la scelta della protagonista Lella di proseguire l'avventura con loro o meno. Se lo stile di guida, l'esito di una gara o un inseguimento estemporaneo possono talvolta influenzare qualche dialogo, è infine la scelta delle domande e delle risposte a determinare tutto. *Wheels of Aurelia* è un gioco di viaggio narrativo, dove a contare sono i dialoghi permessi, i giudizi pesanti, le parole intrise forse di una ideologia a tratti iconica, ma di certo non vuota se si considerano gli anni in cui vengono pronunciate. Parole di cui forse sarebbe interessante sapere se il loro peso conta ancora oggi.

Culturale videoludico

Essere interessati all'opera di Santa Ragione comporta la chiara comprensione degli elementi di concept design che la caratterizzano. Oltre il portato ludico connesso all'ingannevole apparenza di racing game prettamente "arcade", *Wheels of Aurelia* è da considerarsi prevalentemente un tentativo di affrescare uno scorcio interattivo aperto su di un determinato periodo storico, politico e sociale italiano. I precisi richiami a temi e personaggi politici e letterari di cui il gioco è infarcito non rappresentano solo riferimenti necessari a corroborare un intento concettuale, bensì a delineare la precisa volontà di Santa Ragione di portare appunto uno spaccato psicologico, politico, artistico e sociale dell'Italia in fermento in quegli anni all'interno dei registri espressivi possibili nel videogioco, e quindi nei videogiocatori. Più che politico, si tratta di un intento ludico culturale. Qualcosa di molto più lungimirante.



Lingue rabbiose, Italia violenta

Wheels of Aurelia ci mette nei panni di Lella, una ragazza intenta a raggiungere la Francia per incontrare il Geco, individuo cruciale del suo recente passato. Il primo dei personaggi con cui Lella interagirà durante l'inizio di ognuna delle 16 storie possibili è sempre Olga, conosciuta la sera prima nella discoteca Piper di Roma e con la quale intraprende la sua avventura su strada. Fra femminismo e discussioni sull'aborto, passando per Aldo Moro, BR, DC, religione, comunismo e fascismo, sono principalmente i dialoghi fra queste due donne a generare un'idea nel giocatore di ciò che passava nella testa degli italiani in quel periodo. La scrittura di Santa Ragione non risparmia poi prese di posizioni forti, con un linguaggio duro e diretto che non si fa scrupoli a sfociare nella scurrilità, specchio della rabbia italiana di quegli anni così caldi.



PAROLE NEGLI ANNI DI PIOMBO

Wheels of Aurelia è quindi un gioco di scrittura di varie storie, caratterizzato da esiti finali affetti da ciò che contraddistingue le relazioni umane: l'imprevedibilità. Non esiste un modo "intelligente" per vincere il gioco, per intenderci. La protagonista poi è sempre la stessa ragazza, Lella. In fuga ribelle da una famiglia e un ambiente in cui non si riconosce più, tutto può accaderle sull'Aurelia di una Italia in fermento durante gli anni di Piombo. Il giocatore curioso e ricettivo si lascerà risucchiare senza problemi in ciò che l'esperienza di gioco tenta di fare. *Wheels of Aurelia* ci riesce acusticamente grazie ad una splendida colonna sonora originale prog-rock. Lo fa abbastanza bene nel presentare caratteri di vari personaggi disegnati con uno stile che richiama i fumetti italiani di quel tempo. Purtroppo lo fa solo discretamente nella sua narrativa, aspetto centrale e fondante del suo concept design, poiché caratterizzata da una densità talvolta troppo iconica riguardo i dialoghi e il modo in cui vengono come lanciati nei discorsi, assieme a tutti i riferimenti pregni di storia politica che non hanno spazio per respirare e svilupparsi. Un peccato poiché è di storie che è infarcito *Wheels of Aurelia*, alla fine. Un autostoppista, una storia. Un bivio preso o volutamente/involontaria-

mente mancato, un'altra storia. Anche la scelta iniziale fra le varie auto disponibili man mano che vengono sbloccate, determina la scrittura dei dialoghi. Santa Ragione è comunque riuscita nell'intento di intessere il proprio videogioco di una tensione molto particolare riguardo ciò che accadeva in quegli anni. Politica, aborto, fascismo, comunismo e religione che sfociano in uno dei 16 finali tutto da scoprire. Il consiglio è quello di affrontare l'esperienza di *Wheels of Aurelia* con un approccio aperto, calmo e soprattutto lontano dal pedale dell'acceleratore. Che si vinca o perda una gara, non ha importanza. In tal modo la strada "dura di più", si ha più tempo per parlare con i personaggi ed esplorare le soluzioni di dialogo, conservando un atteggiamento di curiosità nell'accogliere le conseguenze delle proprie scelte senza temere il sopraggiungere di un definitivo game over, che di fatto non c'è. Si tratta davvero del miglior modo di giocare, un po' come potrebbe esserlo nella vita in genere. Perché se è vero che sulla strada l'imprevedibilità può farsi opportunità, è forse questo il senso metaforico delle scelte, dei bivi e dei sedici destini possibili nel momento in cui le ruote girano voraci sulle corsie dell'Aurelia.

PSM BRAUNLUIS

Raggiungere una città comporta una "cartolina di arrivo". Una sorta di checkpoint di nuove storie da cui ripartire.



La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Spaccato ludico dell'Italia nel 1978.
- + Notevole OST prog-rock.
- + Finali multipli, alta rigiocabilità.

- Trattamento solo iconico di temi caldi.
- Fasi di guida poco appaganti.
- Per molti abbastanza velleitario.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.5
GIocabilità	7.5
LONGEVITÀ	8.0
IMPATTO	7.5

Wheels of Aurelia è un'esperienza ludica semplice quanto narrativamente forte nei contenuti. La sua rappresentazione dell'Italia alla fine degli anni settanta è unica e originale. Sperimentatela!

8.0



La possibilità di correre a 110 Km/h è una bella sensazione che Valley restituisce alla perfezione!

VALLEY

Esoscheletri e natura contro la seconda guerra mondiale!

The Valley, o l'Area 634. Così nel 1943 la chiamavano gli scienziati del centro di ricerca Pendulum, mentre lavoravano sodo per contrastare la bomba di Oppenheimer. Situata presso le Montagne Rocciose del Canada occidentale, in questa valle incantata avevano trovato degli orb di energia Amrita, da sfruttare attraverso le L.E.A.F. Suit ("Leap Effortlessly through Air Functionality", funzionalità di salto in aria senza sforzi), un esoscheletro che potenziava velocità, salto, corsa e altre belle cosette dei soldati che la indossavano. Secondo l'antropologa Virginia King, in questa valle vivevano un tempo dei nativi che sfruttavano la natura dell'energia Amrita in grado di manipolare la vita. La stessa energia convogliata poi dagli scienziati nella tuta summenzionata, in grado di togliere o ridonare vita alle cose organiche normalmente piene di energia vitale. Questa Amrita però poteva anche essere pericolosa, come quando alcuni sciami di luce rossa formicolante si rivelavano api sature di energia negativa che ti scagliavano contro proiettili a grappoli. Sanandoli con tre colpi, suddetti sciami si trasformavano in orb di benefica Amrita azzurra, da raccogliere per riempire i

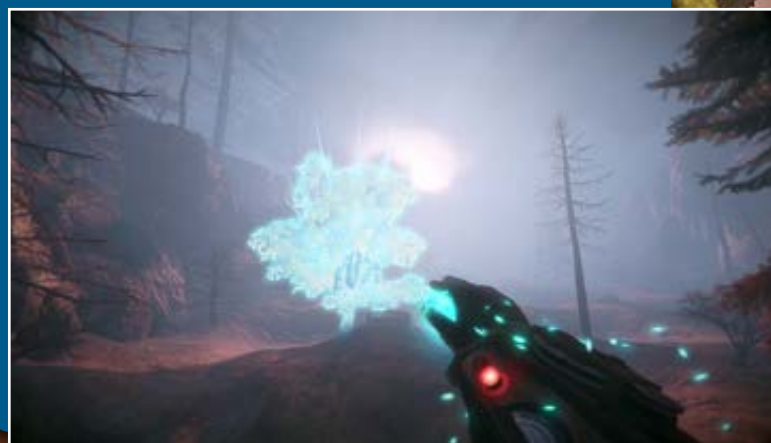
serbatoi di energia. L'armatura L.E.A.F. costruita per i soldati del 1943 (anche chiamati Pathfinder), così come i centri di ricerca e tutta questa meravigliosa valle incantata, vengono trovati dal nostro o la nostra protagonista (dipende da ciò che si sceglie all'inizio) dopo un giro in canoa andato male. E qui, comincia la storia di Valley.

ECOLOGIA MISTICA, MA CON RISERVA

Valley è uno shooter in prima persona davvero atipico. Non solo per l'ampiezza delle mappe, spesso liberamente esplorabili in alto e in largo, ma per il fatto che si tratta di un'esperienza di una decina di ore in cui non vi è presenza di altri esseri umani. Escludendo sporadiche entità rabbiose che scagliano proiettili d'energia, nel centro di ricerca sono tutti spariti anni prima, lasciando strutture e misteri irrisolti da svelare attraverso registrazioni e note da consultare, di concerto con gli ambienti da esplorare. Si muore principalmente a causa dell'acqua, in Valley, poiché cadendo in un lago col pesante esoscheletro si affoga al 100%. Si riveve poi grazie ai poteri quantici (vedi box), in soluzione di continuità. Fra spazi aperti, fabbriche fatiscenti

Life & death!

Le funzionalità dell'esoscheletro risalgono al 1943, e sono pura fantascienza. Oltre alla corsa sino a 110 Km/h, i rampini, il doppio salto e un salto in lungo fenomenale, L.E.A.F. presenta la summenzionata capacità di donare vita alle cose organiche con R2, o di privarla con R1. Più si muore in Valley, più la valle muore con noi. Senza abbastanza vita nella valle è impossibile tornare in vita, per cui consumare qualche serbatoio di energia per rivitalizzare animali, cespugli e alberi morti garantisce un ricarica sufficiente per risorgere quando si affoga rovinosamente in un lago. Non c'è che dire: gli scienziati del centro Pendulum hanno sfruttato a dovere l'energia Amrita pensando proprio a tutto!



Siamo un'unica energia

Gli scienziati di Pendulum l'hanno fatta incredibile. Morire mentre si indossa la L.E.A.F., magari affogando in un lago, è come in un sogno. Ci si risveglia in una stringa di realtà temporale in cui si è vivi, in piedi sulla riva, come nulla fosse. Magia? Forse. Si tratta di una funzionalità presente nella tuta, chiamata Morte Quantum. Essendo il gioco commentato a più riprese dalle registrazioni dell'antropologa Virginia King, è interessante leggere le interpretazioni in materia che la stessa fornisce. Dalla reincarnazione al buddismo al concetto di Samsara, passando per le interpretazioni dei nativi che un tempo abitavano la zona, Valley tende ad informare di un'unica cosa: in questa valle chiamata natura, gli esseri umani sono un'unica energia.



e sezioni iperveloci su rotaie, Valley è caratterizzato soprattutto dall'abilità di donare vita con R2 o sottrarla con R1 per ricaricare le proprie riserve, a scapito di cervi, conigli e alberi. Chiaro che col suo gioco Blue Isle Studios pretende lanciare un messaggio ecologico dal tono misticizzante, che purtroppo riesce solo in parte. In Valley tutto infatti sembra essere abbastanza "rotto", dato che, oltre all'ebbrezza di sfrecciare veloci per campi aperti, sentire le vertigini a causa dell'altezza e assistere ad una narrazione intrigante (ma senza localizzazione italiana, e con i sottotitoli solo in inglese che s'inzeppano fissi alla prima riga), il gioco combina sezioni diverse ritmando in modo sbilanciato le une e le altre. I potenziamenti ad esempio (usare rampini, correre sull'acqua, camminare magneticamente su superfici metalliche, ecc...) sono sfruttati in alcuni specifici frangenti, e basta. Ricaricare una partita comporta il doversi rifare tutto un livello daccapo. L'esplorazione della mappa gioca poi contro gli eventi scriptati, perché se si raggiunge un obiettivo, magari sfruttando l'altezza senza passare per il percorso previsto dal level design, una porta non si sblocca, e la progressione è arenata. Vi è qualcosa di molto bello nella lore

e nelle foreste di Valley, di atmosferico e talvolta splendido negli scenari di luce e natura aperta che si respirano attorno. Persino le musiche sono di buona fattura, quando accompagnano maestosamente lo spettacolo forestale. Ma un level design talvolta pressapochista finisce col guastare la magia estetica di tutto questo, per quanto lo spirito di gioco sia calmo e abbastanza introverso, visto che reclama un'esperienza ossessivamente solitaria sino alla fine. Lo si realizza quando le sezioni di corsa veloce su rotaia magnetica costringono a fermarsi e a interrompere l'ebbrezza per guardarsi attorno, se si vogliono collezionare tutte le casse di potenziamenti. Quando la fisica del rampino tende a frenare lo slancio piuttosto che accelerarlo, spiattellandoci dove non vogliamo. La presenza degli animali poi, uno degli elementi più caratterizzanti del gioco, risulta sporadica e saltuaria, ficcata contestualmente nella scena senza mai volerla arricchire per il solo piacere di mostrare altra vita in movimento. Con le sue idee dannatamente buone, Valley poteva di certo essere di più. Visivamente solo fra il discreto e un mezzo voto da aggiungere, l'esperienza di Blu Isle Studios riesce comunque a compiacere il giocatore, a patto che

questi sappia aspettarsi delle cadute strutturali abbastanza fastidiose dietro l'angolo. Il consiglio è quello di giocare per vivere il suo setting fatto di spazi aperti che sposa una storia originale e

abbracciante. Potrebbe regalarvi soddisfazioni particolarmente intriganti, l'opera messa su da Blue Isle.

PSM BRAUNLUIS

Pochissimi nemici, in Valley, ma alcuni di questi emettono certe grida da accapponare la pelle!



La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Platform FPS atipico.
- + Rapporto ludico giocatore-natura.
- + Storia intrigante.

- Sottotitoli rotti, e solo in inglese.
- Esteticamente solo discreto.
- Strutturalmente sbilanciato.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	8.0

Valley è un'esperienza in prima persona dalla storia coinvolgente e dalla giocabilità dannatamente intrigante, a patto però di aspettarsi alcune brutte cadute strutturali dietro l'angolo. Provatelo!

8.0

Produttore: **SONY** | Sviluppatore: **Q-GAMES** | Giocatori: **NO** | Formato: **PS4**



Dopo la distruzione totale, ecco il lavoro come ideologia di gioia per far risorgere l'umanità! Benvenuti in The Tomorrow Children!

THE TOMORROW CHILDREN

Ricostruire il mondo grazie ad un comunismo tutto da giocare!

Opera strutturalmente controversa quanto esteticamente stupefacente, questo

The Tomorrow Children della eclettica Q-Games. È la storia della terra ricoperta dal Void, guscio bianco risultato di un esperimento fallito nella Russia degli anni sessanta, che ha fuso fisicamente e mentalmente l'umanità. Sorgente delle isole che emergono, assieme ai mostri Izverg che attaccano le città, è dal Void che bisogna difendersi e ricostruire tutto. Il giocatore è uno dei cloni di proiezione dall'aspetto di bambina, creati dagli scienziati ed esistenti in diverse dimensioni - e quindi incapaci di vedersi l'un l'altro se non compiendo certe azioni. A differenziarli è soltanto il colore del loro codice durante le "brecce" dimensionali, relativo al proprio status sociale. In un mondo tutto da ricostruire, lo stato richiede ai cloni di aiutare le città. Per recarsi sulle altre isole e reperire risorse è possibile prendere gli autobus o gli sci, dato che il Void è instabile come sabbie mobili. Cadere da grandi altezze, subire attacchi dagli Izverg o indugiare troppo tempo nell'oscurità fa perdere Coesione fasica (vita) ai cloni. Mangiare frutta o recarsi alla Chiesa del Popolo ricarica invece la barra di energia. Se si consuma completamente, il clone di proiezione perde conoscenza, e può

decidere se essere ritrasferito in città o attendere che qualcuno lo aiuti. Non esiste game over, in The Tomorrow Children. E nessuno viene lasciato indietro, quando c'è da ricostruire tutto.

RELIGIONE (D)E(L) COMUNISMO

La religione di stato di The Tomorrow Children è quella de "Il Sacro Cerchio di Truda", culto che, neanche a dirlo, adora il lavoro e i lavoratori. Le Chiese del popolo infatti sono tutte strutturate Trudane. Ma la religione dell'opera di Q-Games è soprattutto quella del comunismo, dato che tutte le risorse raccolte appartengono a tutte le cittadine/giocatori. Collaborare per raccogliere, trasportare e immagazzinare risorse, fra carbone, metallo, legna e cristalli contribuisce alla manutenzione e alla espansione delle città. Ciascuna di queste prevede un Ministero del lavoro che valuta e registra quanto si è fatto, distribuendo "Buoni ragione" - la valuta di gioco - che vanno consegnati ai "Chioschi degli attrezzi" per ottenere quelli necessari ai vari lavori. A volte, in città o nelle isole, si possono trovare dei Chip Lavoro che appunto aumentano i punti lavoro, ma la quantità non va a sommarsi a quelli assegnati dal Ministero del lavoro. I succitati Izverg poi, questi mostri dalle fattezze di ragni giganti, bestioni tipo Godzilla

Proletariato

Le cittadine sprovviste di Documenti Borghesia vengono definite Proletariato e sono soggette a restrizioni su attrezzi, abbigliamento e produzione. Lavorando sodo e salendo di livello si ottiene lo status Borghesia. Le Proletarie che ottengono Documenti Borghesia vengono promosse a borghesi, che dà loro accesso ad attrezzi e abiti migliori, oltre ad altri benefici come migliori valutazioni lavorative e privilegi costruttivi nel laboratorio del popolo. Inoltre è permesso loro di costruirsi la propria casa. Usando un Voucher residenza, le borghesi possono costruirsi una residenza personale in una città nella quale sono registrate e diventare borghesi residenti. Ciò dà loro diritto di voto, ma c'è un limite al numero di residenze che si possono costruire una città, strettamente connesso alla crescita del municipio. Infine, se viene costruita una residenza in un'altra città, la registrazione di residenza può essere trasferita.



Matrioske e comunismo!

Tutti gli elementi raccolti in *The Tomorrow Children* si trasformano in risorse condivise, attraverso le quali si costruiscono oggetti nel laboratorio del popolo. Esiste però un "limite di mandato" che regola il numero di oggetti realizzabili, formato dalla somma di tutti "costi del mandato". In pratica, il costo totale di tutti gli oggetti non può superare il limite di mandato di quella determinata città. Questo limite può essere innalzato costruendo e potenziando un Municipio, e ottenendo monumenti donati dal governo quale riconoscimento alle città molto industriali. I monumenti possiedono effetti particolari che interessano l'intera città. Ma per riportare la civiltà nel mondo bisogna ripopolare le città, raggiungendo l'obiettivo di popolazione. Tale obiettivo è prioritario e assoluto, e può essere raggiunto solo trovando le matrioske e piazzandole nel Rianimatore, che le trasforma in persone-matrioska. Le persone-matrioska richiedono poi una casa, cibo ed energia elettrica per vivere in pace, ed è un dovere delle cittadine fornire loro tutto questo. Se cibo ed energia scarseggiano, le persone-matrioska iniziano a lasciare le città. Proprio un bel comunismo, quello di *The Tomorrow Children*.



e quant'altro, attaccano tutte le città indistintamente. Le cittadine devono difendersi con ogni arma disponibile e riparare strutture danneggiate. A tutto questo si aggiungono quelle cittadine traditrici che invece attaccano e distruggono le strutture. Vanno denunciate, maltrattate o contenute in gabbie per mantenere l'ordine, oppure eliminate. Spesso, anche chi è al servizio dello stato è scoperto ad usare Dollari liberi per corrompere. Un uso criminale soggetto a sanzioni, così come quando ci si avvale del Mercato nero (e lo farete, statene certi) usando Dollari liberi per ottenere beni di varia natura. I Dollari liberi, tra l'altro, faranno parte delle transazioni a pagamento quando il gioco sarà rilasciato su PlayStation 4. Una struttura gestionale a prima vista complessa, quella di *The Tomorrow Children*, ma facilmente assimilabile quando si entra nei suoi meccanismi. Ora, per quanto il videogioco non possa essere mai, ripeto, mai essere considerato una tecnologia neutrale, all'infuori da ogni preciso intento ideologico o politico non può che essere definita "comunista" la sensazione che si prova ad interagire con *The Tomorrow Children*. Sentire la propria coscienza che agisce per un

bene comune, condividendo le risorse e i valori etici al fine di uscire dalla situazione apocalittica del Void e far risorgere la civiltà umana, è qualcosa di tangibile nell'opera di Q-Games. Accadendo tutto sul piano digitale, ed essendo l'avatar del giocatore stesso una proiezione, Q-Games ha praticamente ricreato la situazione meta-ludica del giocatore stesso, che si troverà a collaborare con altri giocatori online quando *The Tomorrow Children* sarà appunto Free-to-Play. Il punto sta tutto nel quanto possa piacere fare sempre le stesse azioni, lavorando e migliorando le varie città. Quanto, nel medio/lungo termine, città dopo città, può piacere questo "lavoro" ludico di ricostruzione digitale di un mondo sprofondata nel vuoto latteo. In definitiva, si tratta di quanto possa far piacere sentirsi cittadini nel comunismo del videogioco. Per quanto la struttura di gioco sia varia, la filosofia del lavoro rimane certo ossessiva e stringente. Personalmente però, vuoi per il concept, vuoi per l'estetica fantastica, ho trovato l'esperienza abbastanza intrigante, in attesa dell'apertura del Void alla comunità Free-to-Play. Il punto è se la trovereste altrettanto voi.

PSM BRAUNLUIS



Il cuore del gioco? Trovare matrioske e convertirle in cittadini. Raggiunto il counter specificato la città è da considerarsi completata. Avanti un'altra!

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Stile visivo impressionante.
- Gameplay e sensazioni "comuniste".
- Potenzialmente molto longevo.
- Free to Play, in futuro.

- Dichiaratamente ripetitivo.
- Giocabile solo online.

GRAFICA	9.0
SONORO	8.0
GIocabilità	8.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

The Tomorrow Children è un sandbox in cui sperimentare l'etica ludica comunista della condivisione totale, cooperando online per un intento comune ideale. Noioso? Esaltante? La risposta sta a voi!

8.5

Produttore: AKSYS | Sviluppatore: SPIKE CHUNSOFT | Multiplayer: SI | Formato: PS VITA | Lingua: INGLESE



SHIREN THE WANDERER: THE TOWER OF FORTUNE AND THE DICE OF FATE

Una scalata contro la sorte

Nato nel lontano 1980 con **Rogue**, il sottogenere dei roguelike è stato fra i primi ad adattare l'ambito RPG al formato videoludico, generando un'infinità di emuli tanto in ambito occidentale, come i famosi **NetHack** e **ADOM**, quanto nel contesto nipponico con l'ormai vetusta serie **Mystery Dungeon** di **Chunsoft**. Creata all'inizio degli anni '90 da Koichi Nakamura come rielaborazione degli stili di **Rogue**, **Mystery Dungeon** si è sempre mantenuta fedele agli stili principali di questo genere, come la perdita di livelli ed oggetti in caso di morte, l'azzeramento dei livelli all'uscita dei dungeon, la gestione dell'inventario e un alto livello di sfida e randomizzazione dei dungeon, evitando le rielaborazioni più libere e fantasiose viste in Giappone con titoli come **Z.H.P.** e **The Guided Fate Paradox** di **Nippon Ichi Software**. Se **Mystery Dungeon** fin dal primo episodio aveva abbracciato altre licenze, come **Dragon Quest** e in seguito **Pokémon**, i capitoli originali della saga sono legati alle avventure di **Shiren**, spadaccino che, un po' come l'**Adol** degli **Ys** di **Falcom**, agisce come protagonista muto spostandosi di regione in regione alla ricerca di nuove

avventure, accompagnato dal simpatico furetto parlante **Koppa**.

IL DESTINO DELL'AVVENTURIERO

Il quinto episodio (in ordine d'uscita, dato che la vicenda si colloca a cavallo fra gli eventi del secondo e del terzo capitolo) della saga di **Shiren the Wanderer**, **The Tower of Fortune and the Dice of Fate** per **PS Vita**, vede dunque giungere questo bislacco duo in una nuova regione, dove **Shiren** verrà presto coinvolto nella scalata della Torre della Fortuna per aiutare il giovane **Jirokichi** ad ottenere dal dio del destino, **Reeva**, la salvezza della sua amata, afflitta da un male incurabile. Questo semplice canovaccio, coerentemente con una serie che da sempre non dà centralità al comparto narrativo, serve come pretesto per avventurarsi in una lunga sequenza di antri, per quanto completare la vicenda non rappresenta che l'inizio di un percorso assai più lungo, legato all'infinita teoria di dungeon opzionali nascosti nel gioco. **Shiren**, accompagnato da un gruppo di alleati che andranno reclutati nel corso dell'avventura, rivive così i canoni fondamentali del genere roguelike, che consistono nell'esplorare dungeon



Samurai facoltosi e gatti fucilieri

Se Shiren dovrà contare principalmente sulle sue forze per aver ragione della Torre, potenziando gradualmente il proprio equipaggiamento in modo da migliorare le sue chance di vittoria, le sue scorribande nei dungeon non saranno sempre solitarie. A seconda del completamento di alcuni eventi o del raggiungimento di determinati requisiti, infatti, il nostro potrà essere accompagnato da un manipolo di alleati (fino a tre) scelti fra una pattuglia che comprende Jirokichi, il giovane che Shiren ha scelto di aiutare, il ricco samurai Kojirouta che ha l'abitudine di lanciare denaro sul nemico, un gatto veterano capace di eliminare i nemici a fucilate ed altri simpatici soggetti. Se gli amici di Shiren saliranno di livello nel corso dei dungeon, anch'essi possono morire e la loro gestione richiede un'attenzione supplementare nel muoversi, specie in spazi limitati, in modo da poter sfruttare i loro attacchi e da non rischiare di vederli soccombere nelle retrovie a causa di un attacco imprevisto.



divisi in più piani la cui planimetria viene determinata proceduralmente all'inizio di ogni viaggio, in un sistema a turni che, ad ogni movimento o azione del giocatore, provoca la reazione di tutti i nemici attivi nella stessa mappa. La combinazione di input diretti simili agli action-JRPG, componenti posizionali vicine ai JRPG tattici e battaglie a turni costituisce l'essenza di Shiren, a cui vanno ad aggiungersi i tipici tratti crudeli dei roguelike, legati non solo al già citato azzeramento dei livelli una volta usciti dal dungeon o alla perdita di tutti gli oggetti in caso di morte, ma anche ad una complessa serie di variabili (opportunamente illustrate dal gioco in una lunga serie di tutorial opzionali) che vanno dalle trappole al potenziamento degli equipaggiamenti passando per l'importanza degli status effect, degli oggetti consumabili come cibi, erbe, bastoni magici e pergamene, di un inventario ristretto che richiede l'uso creativo di contenitori di vario genere, di eventi occasionali con appositi NPC itineranti, mostri capaci di fondere gli oggetti e mille altre variabili, alcune legate ai singoli antri. Verso la metà del gioco, poi, viene introdotta anche l'alternanza fra giorno e notte che, al calar del sole, sovrverte completamente le normali regole di gioco riducendo la visibilità, mettendo in campo mostri spaventosi e facendo sì che Shiren debba affidarsi

non ai semplici combattimenti, ma ad una serie di apposite abilità speciali. Non mancano feature aggiuntive come la possibilità di salvare altri giocatori defunti e alcune modalità multigiocatore, posto che troviate qualcuno a cui unirvi. L'avventura di Shiren viene proposta con una gradevole veste grafica bidimensionale a volo d'uccello memore dei JRPG a 16bit, con alcuni scenari assai curati (specie negli ambienti urbani, dove Shiren farà tappa fra un'esplorazione e l'altra), un'ampia varietà di mostri e una grande facilità nel leggere l'azione su schermo anche nei momenti più concitati, complici le classiche descrizioni degli eventi di ogni turno nell'apposita finestra. Se la sfida risulta potenzialmente elevata già nella seconda metà della campagna, col rischio di generare una certa frustrazione in chi non abbia avuto precedenti esperienze col genere, è anche vero che l'ultima avventura di Shiren, pur non avendo tratti particolarmente originali, costituisce una sorta di manifesto dei roguelike giapponesi portati avanti ormai da un trentennio da Chunsoft, fornendo alla softex di PS Vita un roguelike di alta qualità che non mancherà di regalare grandi soddisfazioni agli appassionati o ai neofiti disposti ad affrontare pazientemente le insidie della Torre di Reeve.

PSM MAGNVS



La pagella di PSM

INGREVE:

- + Ottima formula di gioco.
- + Grande varietà di meccaniche.
- + Molti dungeon e feature.
- + Presentazione graziosa.

- Ostico per i neofiti.
- Narrativamente minimale.

GRAFICA	7.0
SONORO	7.5
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	8.5
IMPATTO	8.0

Il quinto Shiren è un roguelike di ottima fattura, ostico e impietoso quanto ricco di opzioni ed assai soddisfacente per chi decida di approfondirlo.

8.0



ATTACK ON TITAN: WINGS OF FREEDOM

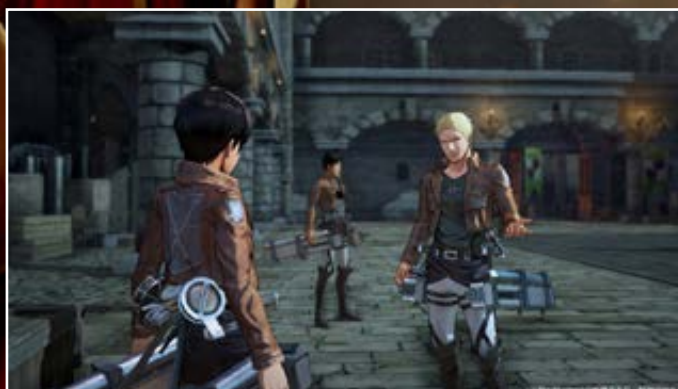
La titanica lotta di Eren

Fra i manga di successo compar-
si nell'ultimo decennio, *Attack on Titan* di Hajime Isayama
merita senza dubbio un posto di ri-
guardo non solo per la notevole po-
polarità acquisita anche nei mercati
occidentali, complice l'adattamento
anime realizzato da Wit Studio, ma
anche per l'ambientazione inusuale
e ricca di mistero. In un mondo
regredito al medioevo, l'umanità si
trova infatti imprigionata in un territorio
ristretto, delimitato da tre colossali cer-
chie di mura volte a proteggerla dalla
minaccia dei titani, gigantesche creature
umanoidi che possono essere eliminate
solo colpendo alcuni punti deboli,
stimolando la nascita di alcuni corpi
militari specializzati nel volteggiare fra
gli edifici grazie a speciali marchinegni
in modo da vincere la forza bruta con
un mix di mobilità e attacchi fulminei.
Se la seconda stagione dell'adatta-
mento animato si farà attendere fino al
prossimo aprile, il team Omega Force
di Koei, noto per la saga hack&slash
Warriors, ha pensato bene di aiutare
i fan a ingannare l'attesa con *Attack
on Titan* (A.O.T. in Europa, per via di
problematiche legali relative ai marchi):
Wings of Freedom, adattamento della

prima parte della vicenda di Eren, Mi-
kasa, Armin e dei loro alleati pubblicato
per le piattaforme Sony.

ALLA DIFESA DEL VALLO

Come in *Arslan: Warriors of Legend*,
anche qui Omega Force ha cercato di
dare all'intreccio un ruolo abbastanza
rilevante, ricostruendo in modo abba-
stanza fedele i principali passaggi della
trama di AOT in modo da contestua-
lizzare meglio le varie battaglie, senza
contare la presenza di piccoli hub dove
parlare con alleati e comprimari fra una
missione e l'altra, oltre a potenziare
i propri equipaggiamenti. Se finora
Omega Force aveva adattato il formato
dei Warriors a un'infinità di licenze,
la natura stessa degli scontri di AOT
rendono impensabile una ripresa dei
classici stilemi hack&slash campali
della serie (al netto di un certo potere
speciale, ovviamente), la cui logica
viene capovolta in *Wings of Freedom*
dal dislivello che sussiste fra gli enormi
titani e i personaggi controllabili. Come
nella vicenda originale, dunque, saremo
chiamati a volteggiare nelle ambienta-
zioni urbane, boschive e rurali lancia-
ndo rampini a lunga gittata, sfruttando il
boost del propulsore e attaccando gli



In missione oltre il muro

A differenza degli infiniti cast dei Warriors, in Wings of Freedom Omega Force ha proposto un roster di personaggi selezionabili un po' più ristretto, pur se dotato di buona parte dei combattenti principali dell'originale. Accanto al trio principale composto da Eren, Armin e Mikasa troviamo così il devastante Levi, il veterano Erwin, Sasha, Jean, Connie e via discorrendo per un totale di dieci unità dotate di differenze talora rilevanti sotto il profilo dello stile di gioco e delle abilità disponibili. Impiegandoli nel corso delle missioni, sarà possibile non solo acquisire oggetti per migliorare gli equipaggiamenti, fortunatamente condivisi da tutti i personaggi, ma anche far salire di livello i nostri beniamini permettendo loro di guadagnare nuove abilità speciali.



arti dei titani e infine i loro punti deboli con apposite lame, evitando di essere afferrati in volo o schiacciati qualora ci avviciniamo troppo rimanendo a terra. Contando l'esempio offerto dall'originale, non si può dire che Omega Force abbia lavorato male: gli ampi spazi sono resi in modo credibile e con discreti valori di produzione, i controlli riescono ad essere sufficientemente semplici senza impedire un margine di tecnicismo, viene preservata la velocità dell'azione ed è possibile reclutare alleati e imbastire attacchi coordinati, resi ancora più interessanti dalle abilità speciali di personaggi come Armin o Erwin.

FEDELITÀ RIPETITIVA

Dove emergono i limiti di AoT, purtroppo, è nella ripetitività eccessiva delle battaglie: per quanto sussistano vari tipi di titani, missioni con obiettivi multipli, difficoltà scalabile (seppur quasi sempre approcciabile), una robusta componente online e un po' di materiale post-game, la formula di gioco tende

a riprodursi secondo logiche un po' troppo simili, senza poter contare sui punti forti dell'originale sotto il profilo della regia degli scontri, delle sequenze narrative e degli approfondimenti legati ai personaggi. Se in parte questa problematica risulta inevitabile, dato il materiale con cui Omega Force ha dovuto lavorare, non di meno l'impressione finale è che AoT, pur essendo un prodotto valido e soddisfacente nell'ottica dei fan della serie ed effettuando una buona traduzione ludica degli scontri di Eren e soci, presenti limiti strutturali che gli impediscono di mantenere per tutta la sua durata l'impatto iniziale, specie quando si inseriscono alcune missioni filler verso la metà della vicenda. In quest'ottica, sarà interessante valutare quali modifiche Omega Force riuscirà ad apportare alla formula ludica di AoT in occasione dell'assai probabile sequel legato alla seconda stagione dell'adattamento anime.

PSM MAGNVS



La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Molto fedele all'originale.
- + Buona mole di contenuti.
- + Online, post game.
- + Combattimenti riusciti...

- ... ma tutt'altro che vari.
- Sfida per lo più ridotta.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	7.0
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	7.5

Per quanto la ripetitività gli impedisca di aspirare all'eccellenza, A.O.T. rimane un degno adattamento dell'opera di Isayama, specie per quanto riguarda le battaglie.

7.5



DRAGON QUEST BUILDERS

Ricostruire Alefgard, blocco dopo blocco

Nonostante abbia goduto di alterne fortune nei mercati occidentali, fin dal suo debutto nel 1986 *Dragon Quest* è riuscita a diventare la più popolare saga di JRPG a turni fra i giocatori nipponici, dando vita a un'infinità di spin-off di vario genere che, negli anni, hanno permesso alla saga di abbracciare vari sottogeneri. Se in passato il franchise creato da Yuji Horii è stato rielaborato nell'ottica dei roguelike, dei monster trainer (dinamica presente già in *Dragon Quest V* alcuni anni prima di *Pokémon*, per altro) e, infine, degli hack&slash in stile *Warriors*, pochi si sarebbero immaginati di vedere un giorno il franchise mescolarsi con le cifre di *Minecraft* dando vita a *Dragon Quest Builders*, per quanto questa commistione risulti più comprensibile pensando a come il titolo ideato da Mojang sia diventato nell'ultimo decennio un vero e proprio fenomeno di costume non solo in occidente, ma anche in quel Paese del Sol Levante dove persino i port per PSVita e WiiU hanno dimostrato una grande vitalità commerciale.

UN EROE CREATIVO

Ambientato nel mondo di Alefgard, dove si collocavano anche i primi tre episodi principali della serie (la cosiddetta trilogia di Erdrick o Roto), *Dragon Quest Builders* propone uno scenario iniziale abbastanza spaziente: l'oscuro Signore dei Draghi, infatti, ha schiacciato la resistenza dell'umanità privandola delle sue facoltà creative e condannandola a vivere in una landa desolata, alla mercé di creature mostruose che continuano a sfoltire i vagabondi incapaci di ricostruire la propria civiltà. Commossa dalle pene dell'umanità, la dea Rubiss risveglia così il nostro avatar (sesso e cosmesi risultano liberamente selezionabili), classico protagonista muto che, dotato della capacità di ideare e costruire nuovi oggetti, dovrà farsi strada nelle principali regioni per riportare in vita le città in rovina e dare alla popolazione locale una speranza di salvezza. Se il passaggio da una regione all'altra comporta un completo azzeramento del nostro personaggio, delle sue conoscenze e dei suoi equipaggiamenti, il tutto diventa più sopportabile grazie alla varietà ludica e narrativa offerta

Da Atlus a Square Enix



Square Enix dove ha collaborato con Naoki Yoshida alla rigenerazione del MMORPG *Final Fantasy XIV* dopo l'insuccesso della sua prima versione. Esaurito quel compito, al nostro è stata affidata la responsabilità di *Builders*, indubbiamente il titolo più ambizioso a livello di budget e di sperimentazione a cui Ninou abbia lavorato nella sua carriera. Viste le ottime vendite giapponesi di *Builders*, è facile pensare che il nostro sia già impegnato a ideare un sequel capace di potenziare le solide fondamenta stabilite da questo primo capitolo.

Lo sviluppo di *Dragon Quest Builders*, affidato alla Division 5 di Square Enix, è stato guidato da un direttore che ha avuto modo di cimentarsi con molti JRPG nel corso della sua carriera, Kazuya Ninou. Dopo aver lavorato in Atlus su serie quali *Trauma Center* ed *Etrian Odyssey*, il nostro è passato all'ormai defunta Imageepoch dando vita a due dei titoli più celebrati di quello sviluppatore, *7th Dragon* e *Last Ranker*, transitando infine verso

libertà non canonica

Dopo aver completato il primo capitolo, il nostro avatar avrà modo di accedere a una modalità separata dalle vicende del gioco, Terra Incognita, dove avrà modo di costruire liberamente senza esser costretto dai limiti di spazio che affliggono le città delle regioni esplorate nel corso della trama. Il numero di ricette e piani disponibili, per altro, aumenterà esponenzialmente proprio completando i vari episodi della storia, oltre che portando a termine alcune sfide più o meno segrete poste nelle varie regioni, dall'eliminazione di boss opzionali alla risoluzione di alcuni enigmi passando per la costruzione di strutture peculiari o per il completamento di una regione in un numero ridotto di giorni. Queste sfide, tutt'altro che immediate e spesso tenute nascoste dal gioco, forniscono in concreto un incentivo alla rigiocabilità dei vari capitoli, a maggior ragione contando come ognuno di essi possa essere ricominciato separatamente senza la necessità di completare di nuovo l'intero gioco.



dai vari capitoli, che ci caleranno in situazioni molto diverse e proporranno invenzioni e oggetti diversificati, senza dare l'idea di doversi limitare a ripetere quanto fatto nella regione precedente. Ogni capitolo ci vedrà poi interagire con una fitta schiera di simpatici NPC che, come da tradizione dei Dragon Quest, animeranno la sottotraccia di ogni città con dialoghi accattivanti e ricchi di umorismo dandoci in continuazione nuovi obiettivi da completare, riuscendo a convogliare l'atmosfera caratteristica della serie (complice l'ottimo commento musicale del leggendario Sugiyama) nonostante il diverso DNA ludico.

EDILIZIA LETALE

In accordo con la volontà della dea, il nostro compito sarà quello di ricostruire le varie città nell'ambito dell'area protetta dall'aura di uno standard magico, area invero un po' troppo ristretta per dar libero sfogo alla propria fantasia nell'ambito dello Story Mode. Ciò ci porterà a esplorare le varie isole in una visuale in terza persona che può diventare agevolmente top down, per quanto la telecamera si trovi in difficoltà qualora ci imbattiamo in una caverna o decidiamo di scavare nuovi cunicoli. Nelle esplorazioni ci capiterà spesso di combattere contro i mostri vaganti secondo stilemi action-JRPG efficaci ma un po' semplicistici, per quanto l'attività chiave in Builders consista soprattutto nel distruggere blocchi di terreno, minerali, alberi, piante, oggetti e risorse per ottenere ingredienti che potremo impiegare direttamente per riedificare la nostra base o, assai spesso, per dar vita a nuovi manufatti elaborando nuove ricette e sfruttando una delle molte strutture legate alla creazione di oggetti, senza contare la possibilità di creare stanze con specifiche funzioni che verranno riconosciute e impiegate

dagli NPC autonomamente, ad esempio cucinando utili manicarette che ci salveranno dalla fame nel corso delle avventure. Se l'elemento di crafting ricorderà ai JRPGisti gli Atelier di Gust, la formula di Builders è orientata più alla costruzione di edifici e stanze che al combinare complessi tratti alchemici, risultando in sostanza più immediata ed eterogenea. La crescita del personaggio, per altro, non si lega ai classici livelli ma dipende direttamente dal completamento delle quest, che porteranno in dote semi capaci di aumentare gli HP, e dalla costruzione di nuovi equipaggiamenti impiegando materiali sempre più resistenti. Non mancheranno imprevisti, come gli attacchi dei mostri alla città o la comparsa di nemici fastidiosi durante le esplorazioni notturne, senza contare le situazioni in cui impiegare gli oggetti in modo creativo e i boss, che presentano pattern d'attacco peculiari e richiedono di pianificare attentamente la costruzione della propria città (tutte le strutture esterne all'area protetta svaniranno temporaneamente durante le battaglie coi boss) e di impiegare appositi oggetti, come nel memorabile scontro finale della terza regione. Fra una quest e l'altra, poi, potremo prenderci una pausa giocando al Free Mode nella Terra Incognita, dove la creatività passa in primo piano senza esser convogliata dagli obiettivi della modalità principale. In sostanza, pur presentando ancora qualche limite tecnico e ludico e non contemplando veri e propri elementi multigiocatore, si può senza dubbio dire che l'ibridazione messa in atto dalla Division 5 di Square Enix capitanata da Kazuya Ninou con Builders sia andata a buon fine, dando vita a un prodotto capace di rivendicare un'identità propria pur mantenendo i tratti fondanti dei franchise a cui è ispirato.



La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Longevo e ricco di contenuti.
- + Buon mix di JRPG e costruzioni.
- + Rende bene l'atmosfera dei DQ.

- Telecamera non sempre ottimale.
- Area costruibile assai limitata.
- Combattimenti un po' semplicistici.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

Pur presentando alcuni problemi, Builders riesce a mescolare DQ e Minecraft in modo efficace ed interessante, guadagnandosi così un'identità propria.

8.0

Produttore: BENJAMIN RIVERS | Sviluppatore: BENJAMIN RIVERS | Giocatori: NO | Formato: PS4, PS VITA

In *Alone With You* siamo costantemente soli e al contempo assieme. Vivete questa meravigliosa avventura narrativa messa su da Benjamin Rivers per scoprirlo!



ALONE WITH YOU

Avventure Sci-Fi con una narrazione d'alta classe!

Torna Benjamin Rivers, eclettico sviluppatore dell'apprezzato *Home* (vedi PSM 28) con un'avventura in Pixel Art ad interazione minima, nella quale è richiesto semplicemente di avvicinarsi agli oggetti, attivare gli hotspot sensibili al passaggio del giocatore, rispondere a qualche domanda di alcuni PNG, risolvere qualche puzzle e semplicemente proseguire in questo modo sino alla fine dell'avventura. Sistematicamente, e in modo reiterato. Troppo semplice? Beh, non è questo il punto. Il sottotitolo di questa nuova esperienza è "A Sci-Fi Romance Adventure", a sottolineare la preponderanza della narrazione rispetto al comparto ludico in sé. Siamo su Epsilon Eridani B, che cesserà di esistere in tre settimane. Il pianeta è instabile, c'è pioggia acida dappertutto e il sistema di terraformazione è andato distrutto. La compagnia Hudson-Cartier è stata buona con i suoi lavoratori, ma non abbastanza evidentemente da salvarli dal disastro, visto che solo il nostro protagonista in tuta spaziale e la IA chiamata AF4B/3B della stazione sono sopravvissuti, e sono stati abbandonati. Il recupero delle quattro chiavi per riattivare una navetta di salvataggio è possibile solo entrando in una Holo-sim chamber – creata per aiutare

la popolazione a sentirsi meno sola – e parlare con quattro simulazioni di persone-chiave che possono aiutare la IA a mettere appunto la navetta e fuggire via. Winnie Laurier è l'esperta in comunicazioni che può riparare sistema di navigazione. Pierre Tong, direttore della colonia, è il genio della ingegneria che può aiutarci con i propulsori. Leslie Bharadwaj gestisce gli agro-domes, per massimizzare i supporti vitali e cibo della nave. E infine Jean Lumumba, a capo del team di organizzazione delle risorse, che si occupa di mantenere in potenza e in funzione la nave. Più ci si connette e si conosce di loro, maggiore sarà l'aiuto che possono fornire (vedi Box). Ogni scelta di dialogo porta sempre a progredire l'avventura, a prescindere da ciò che si risponde o dalle preferenze nutrite verso un personaggio o l'altro. Se non fosse ancora chiaro, in *Alone With You* è la storia la vera protagonista di gioco, e non quello che si può e non si può fare.

TANTO DA LEGGERE, IN UNA SCI-FI ROMANCE ADVENTURE!

Alone with you è una avventura sci-fi romanziata attraverso un videogioco. Ripetiamolo, un'avventura guidata in cui a farla da padrona è la narrazione. In esperienze interattivamente minimali come queste, o la narrazione, la sce-

Narrazione d'ambiente

La bellezza di *Alone With You* va rintracciata nella commistione fra i suoi pochi elementi a schermo, il notevole sound design che sposa a meraviglia il minimalismo dell'impianto estetico e ovviamente una sceneggiatura di alto livello. Un po' come leggere un libro, in esperienze simili è la mente del giocatore a costruire e infarcire di dettagli gli ambienti e a rendere vivi i pixel, donando sostanza e identità a ciò che visivamente risulta scarso a livello di dettaglio. Come per "Home", precedente avventura dello stesso Benjamin Rivers, *Alone With You* risulta un'opera di certo eclettica e minimalista, ma dotata di un fascino narrativo che trascende la sua semplice struttura, regalando agli amanti del genere un'esperienza che sa assolutamente come farsi apprezzare.



Solo, con te

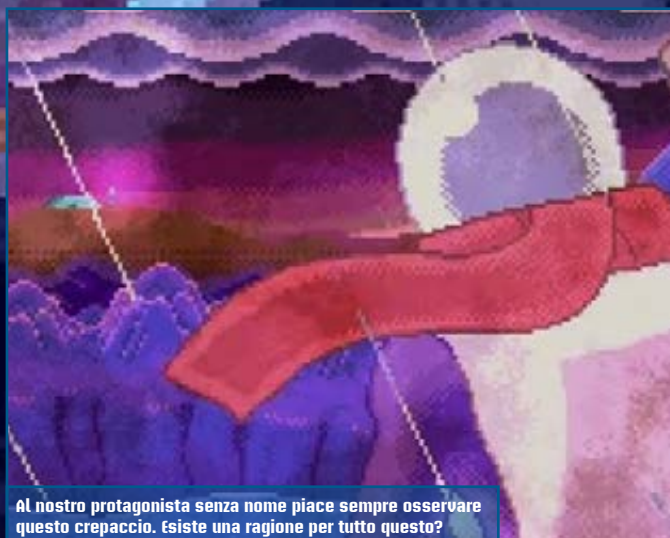
Perché "Alone With You"? Perché questo essere "soli" seppur "assieme" ad un altro? Nell'opera di Benjamin Rivers ci si ritrova a parlare (parecchio) dentro stanze di simulazione con ologrammi interattivi, coscienti di essere back up di persone una volta in vita. Per il giocatore sensibile ad un tale tipo di narrazione e minimalismo estetico, tutto questo crea un bell'effetto stranamente emotivo, a prescindere dalla risoluzione grafica a schermo. Gente fisicamente scomparsa per sempre che chiede al nostro protagonista cosa, dopo di loro, è accaduto. Assolutamente spiazzante. Senza contare che la IA della colonia spaziale ha effettuato il backup della loro memoria sino ad alcuni giorni prima della dipartita, per cui i personaggi non sanno cosa possono aver compiuto nei giorni prima di morire. E trovarsi ad informare uno "spirito digitale" – per quanto ologramma – che ciò che ha compiuto è abominevole, rende Alone With You una originalissima esperienza dal punto di vista narrativo. A patto di conoscere l'inglese, ripetiamolo.



neggiatura e le atmosfere sono buone, oppure è tutto una mazzata sui piedi. Per fortuna l'opera di Benjamin Rivers si costruisce sul piacere di portare avanti una storia che s'intreccia meravigliosamente alle musiche elettroniche e al sound design del talentuoso Ivor Stines, assieme all'abbraccio delle atmosfere d'ambiente restituite dagli scenari di gioco. Esiste una forte reiterazione di fondo nella sua struttura ludica, poiché tutto viene scandito dal visitare una location, tornare alla base, parlare con uno dei quattro ologrammi, tornare a dormire e il giorno dopo ricominciare il processo. Per intenderci, il gameplay si riduce a "sbloccare" il progresso di gioco attraverso la narrazione, un po' come accade leggendo un romanzo. Gli enigmi non impensieriscono (trova la password, sblocca la porta, ecc...), poiché il succo di Alone With You è la sua splendida, plausibile storia Sci-fi, calma e compassata, e non la performance dell'azione interattiva in sé. Camminare, reperire informazioni e parlare la notte con gli ologrammi, oppure le sezioni in cui si usa il sistema di trasporto per muoversi in un'altra location (semplicemente muovendo il nostro macinino su ruote, che comunque va da solo) rappresentano orpelli di una storia che si fa

concreta e si costruisce stabilmente nella mente del giocatore. Come sempre Benjamin Rivers sa come costruire con pochi elementi una sensazione di evoluzione narrativa che tiene incollati allo schermo. E a patto di conoscere bene l'inglese, vista la totale mancanza di qualsivoglia localizzazione, Alone With You è capace di regalare un'altra splendida avventura narrativa la cui trama non sfugirebbe in un ipotetico film Sci-Fi. Rispetto alla versione PS Vita, il Dualshock 4 viene sfruttato per il suo altoparlante integrato e poco più, rendendo quindi godibilissima l'avventura anche sulla portatile Sony. Dopo "Home – A unique Horror Adventure", Benjamin Rivers ha quindi confezionato un altro esempio di videogioco che riesce a superare le convenzioni di genere al fine di regalare un'esperienza narrativamente appagante. Alone With You non è il prodotto eclettico di uno sviluppatore indipendente che si diverte a scimmiettare i cliché di gameplay più strutturati, bensì un'avventura narrativa solida, meravigliosamente scritta, che per coloro che sanno apprezzare questo tipo di formula ludica non può che essere un piacere vivere e affrontare.

PSM BRAUNLUIS



Al nostro protagonista senza nome piace sempre osservare questo crepaccio. Esiste una ragione per tutto questo?

La pagella di PSM

INGREVE:

- + Splendida storia sci-fi.
- + Pixel Art di buon effetto.
- + Abbastanza longevo.

- Struttura ludica talvolta ridondante.
- Solo per amanti della narrazione.
- Solo in inglese, zero localizzazione.

GRAFICA

7.5

SONORO

8.5

GIOCABILITÀ

7.5

LONGEVITÀ

8.5

IMPATTO

7.5

Alone With You è davvero un'avventura d'amore Sci-Fi, caratterizzata da una scrittura notevole che per gli amanti del genere risulterà interessante. Un'altra bella opera firmata Benjamin Rivers!

8.0



La strada per diventare maestri zen del drift è lunga e richiede pazienza. Pronti alla ricerca del Drift assoluto?

ABSOLUTE DRIFT: ZEN EDITION

L'arte zen di derapare a tutto spiano!

Dune Casu. È questo il nome dello sviluppatore che si nasconde dietro Funselektor Labs, software house sviluppatrice di Absolute Drift: Zen Edition.

L'idea filosofica – condivisibilissima – dello sviluppatore canadese è bella e affascinante: driftare mentre si è in comunione totale con un'auto può essere considerata un'arte Zen, e Absolute Drift è qui per dimostrarlo. Grafica minimalista, rossi su sfondo bianco gli elementi in risalto. La voce calma e avvolgente di un "maestro" che all'inizio ci invita alla filosofia zen del drift e tutta una serie di sfide poi da affrontare per accedere al "mondo" successivo. Ma la cosa più importante di tutto è il non lasciarsi ingannare dal suo minimalismo grafico, poiché Absolute Drift è un gioco che in primis va padroneggiato. In questa esperienza ciò che conta difatti non è l'accelerare con R2, il frenare con L2 o il tirare il freno a mano col tasto Cerchio. Così come non conta l'arrivare prima di un'altra auto, dato che non vi sono sfide in tal senso, né podi da primo, secondo e terzo posto. In questa esperienza ciò che conta non è nemmeno la velocità, bensì un elemento che mai come in questo caso risulta un concetto troppo abusato: il controllo. Ecco perché fra i suoi eleganti menu, ciò che sorprende

è il livello di personalizzazione permesso dalle varie opzioni, secondo cui si può anche optare per la trasmissione automatica (Tasti Quadrato e Croce per cambiare) e per il grado di assistenza sulla sterzata. Al pari di un gioiellino minimalista, Absolute Drift: Zen Edition è infatti semplice e profondo come l'arte Zen, pulito e dai colori lattei, che restituiscono per certi versi l'idea di ambiente del primo Mirror's Edge, dove gli elementi suscettibili di interazione spiccano distintamente nello schermo. Ma la cosa più importante, elegantemente sovrappresa durante ogni schermata libera prima di ogni evento, è – ripetiamolo – il controllo. Absolute Drift può essere definito l'elogio del controllo alla guida fatto videogiochi.

LO ZEN È NULLA SENZA CONTROLLO!

In Absolute Drift: Zen Edition non esiste un multiplayer online o locale, ma le varie performance vengono registrate sui server e condivise con i piloti zen di tutto il mondo. Oltre ai replay poi, interessante e utile risulta l'opzione di tracciamento della propria traiettoria di guida, grazie ai pneumatici che lasciano scie nere sul terreno bianco, in modo da mostrare le traiettorie percorse e magari poter provare e riprovare ad nauseam un certo passaggio, informan-

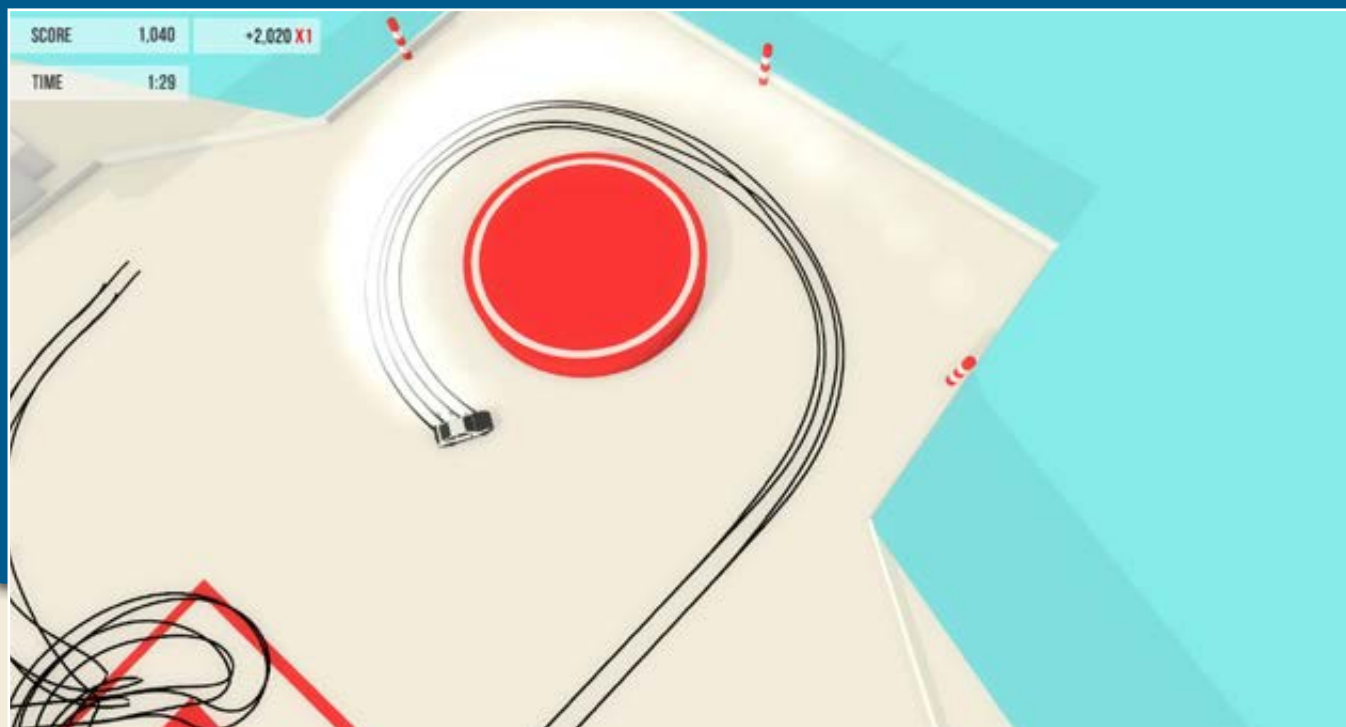
Mondi da driftare!

Absolute Drift propone una struttura di gioco abbastanza interessante. Al posto di varie sfide progressive da sbloccare, la modalità free roaming piazza l'aspirante giocatore-zen in una pista aperta, una sorta di playground in cui portare a termine vari obiettivi. C'è da driftare attorno ad alcuni ostacoli, raccogliere elementi sparsi, compiere salti... Tutto questo sblocca l'accesso ai successivi "mondi" di gioco, che a loro volta presentano vari garage in cui entrare per affrontare altri circuiti, portando a termine diversi obiettivi. Bella poi l'idea di presentare diversi garage-tutorial negli stessi mondi, liberamente affrontabili per prendere dimestichezza con i nuovi elementi in gioco, oltre che a mettere in testa all'aspirante pilota Zen che ciò che conta con è la velocità, ma il Drift!



Zen, ma per davvero

In Absolute Drift tenere il piede sull'acceleratore non paga. È vero che quando il drift riesce alla perfezione i punti ricevuti sono alti, ma la possibilità di errore cresce di pari misura, e con uno schianto al muro ci si ritrova all'istante col moltiplicatore di punteggio azzerato. Meglio calmare i bollenti spiriti da pilota e concentrarsi sul controllo, dosando la velocità e dando senso alla parola "Zen" di questa edizione. L'entrare in simbiosi con la propria auto, ritrovandosi a compiere performance di guida con una naturalezza insospettata è difetta l'essenza dell'opera di Dune Casu. Senza dimenticare la bella soundtrack dalle tracce selezionabili in gioco, un mix di ambient, dubstep, drum 'n' bass ed Electro-House ad opera di artisti che rispondono ai nomi di C41 e Nyte. Musiche capaci di raddolcire la frustrazione di voler scagliare il pad a terra, promuovendo un atteggiamento appunto Zen.

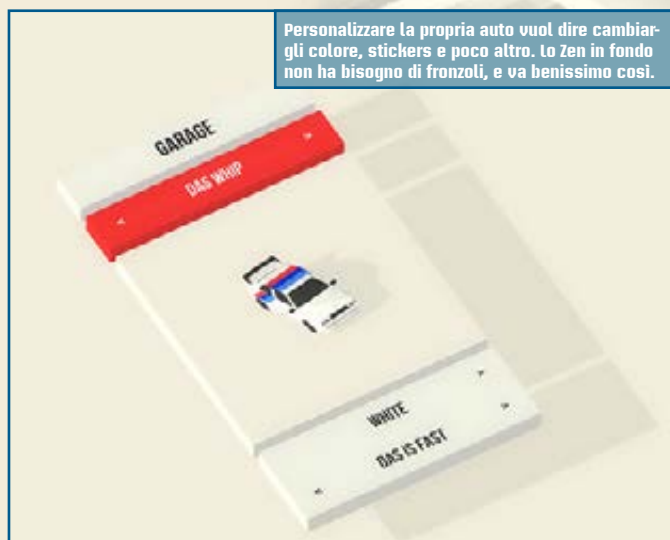


do la traiettoria congeniale e driftando nel momento giusto, al fine di portare a termine l'obiettivo richiesto senza schiantarsi su di un cordolo. A questo si aggiunge anche la presenza dei ghost, molto utili quando si vuole cercare di ripercorrere le fortunate, medesime tracce lasciate da se stessi durante il giro precedente, sperando questa volta di completare tutti gli obiettivi. Perché in Absolute Drift si sbaglia parecchio, davvero tanto, e a poco serve entrare ed uscire dal garage della modalità facile, sperando di aver selezionato qualcosa di più accessibile. Non si diventa maestri Zen nell'arte del Drift da un giorno all'altro, bensì attraverso un lavoro costante, fatto di calma e pazienza, sino a quando non risplende sul proprio volto la soddisfazione di essere riusciti – a dispetto delle sfide a tempo, per dirne una – a portare a termine quei dannati obiettivi che tanto sembravano insormontabili. Ed è qui che l'opera di Funsektor Labs potrebbe spaccare in due i potenziali giocatori, lasciando alcuni soddisfatti ed appassionati nel vedersi la propria sfida ripagata, altri frustrati e incattiviti dal grado di controllo richiesto nella guida. Perché davvero è richiesto un atteggiamento Zen al fine di padroneggiare la propria auto e non imprecare

quando i controsterzi e le derivate rispingono di brutto contro un muro, facendo regredire a zero il moltiplicatore di punteggio sino a quel momento tanto sudato. Ben graditi a questo punto sono i caricamenti e i restart veloci, sintomo di un game design ben studiato – oltre che di un codice stabile e ben realizzato. In definitiva, Absolute Drift: Zen Edition è un prodotto elegante, ben confezionato, e con un'anima ludica semplice e complessa al contempo, esigente ed estremamente particolare. Per coloro che amano le sfide, c'è da considerare la bellezza di lasciarsi abbracciare da un impianto audiovisivo semplice, pulito ed efficace che in un certo senso calma i sensi, se preso per il verso giusto. Ma se siete di quelli che metterebbero un mattone sull'acceleratore pur di spingere più a fondo il pedale, allora questa esperienza Zen non fa per voi. Del resto è anche giusto così: la strada per l'illuminazione è costellata di fallimenti, osservazione, saggezza e pazienza. Soprattutto è costellata dal controllo delle proprie emozioni, e in quest'arte della guida Zen, non è che si diventa maestri da un giorno all'altro. A voi la scelta e il volante, e che il dio del Drift sia con voi!

PSM BRAUNLUIS

Personalizzare la propria auto vuol dire cambiarle colore, stickers e poco altro. Lo Zen in fondo non ha bisogno di fronzoli, e va benissimo così.



La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Pulito, elegante e... Zen!
- + Struttura free-roaming.
- + Bella soundtrack!
- + Tante sfide da affrontare.

- Niente multiplayer.
- Talvolta assai frustrante.

GRAFICA

8.0

SONORO

8.5

GIocabilità

8.0

LONGEVITÀ

8.5

IMPATTO

7.5

Semplice e al contempo complesso, Absolute Drift risplende per i veri giocatori Zen, che preferiscono una sfida mirata non alla velocità, bensì al controllo. Pronti a diventare maestri del Drift?

8.0

Produttore: EA | Sviluppatore: EA SPORTS | Multiplayer: SI | Formato: PS3, PS4

Il controllo di palla è notevole: i più bravi saranno capaci di fare la differenza.



FIFA 17

Il lungo viaggio dei giochi di calcio è arrivato fin qui!

Il viaggio è il grande protagonista di FIFA 17. Si chiama così, infatti, la nuova modalità che vede protagonista la giovane stella della Premier Alex Hunter (ne parliamo a parte). EA ha cercato d'introdurre una novità significativa in un settore - quello dei simulatori calcistici - in cui da inventare è rimasto davvero poco e tutto si gioca sull'equilibrio instabile tra Intelligenza Artificiale, grafica, sistema di controllo, realismo. In fondo, è così da più di vent'anni.

FALLA GIRARE!

Bramosi di recuperare il gap - vero o presunto - rispetto al neonato PES, gli sviluppatori di FIFA 17 hanno puntato molto su alcuni aspetti che rendono l'esperienza di gioco ancora più realistica. Parliamo di accorgimenti tattici e di IA, gli elementi che sono in grado di fare la differenza tra un'esperienza appagante e una no. Il modo in cui i calciatori virtuali si muovono insieme in campo, infatti, è davvero realistico: le

squadre si allungano, si accorciano, si stringono, permettendo ai giocatori di passarla di prima, cercare frange, fare azioni costruite in maniera credibile. A vederlo è tutto molto bello e con una certa padronanza del sistema di controllo (ma chi non lo padroneggia, dopo quasi un quarto di secolo? :)) anche da fare. Sono davvero molte le scelte che si possono fare, in FIFA 17, anche se noi restiamo sempre perplessi dalla gestione delle tattiche (per cui va usata la croce direzionale) che impone di staccare le dita dallo stick di sinistra. In questo senso, PES in versione PS2 - avete letto bene: PS2 - resta insuperato.

UN MONDO DI CALCIO

È che FIFA 17 resta la solita enormità calcistica nella quale è facilissimo perdersi e che a un certo punto, quando si passa online, assume contorni che è difficile definire perché tutto passa nelle mani di avversari reali che ragionano fuori dagli schemi della IA e che

Tutti in viaggio con Alex Hunter

I giochi di calcio ruolistici non sono stati molti, nella storia dei VG, ma sono esistiti. Il Viaggio, la nuova modalità di FIFA 17, si annovera tra questi. Si vestono i panni di Alex Hunter, un diciassettenne inglese di umili origini con tanto calcio nelle ossa e nel sangue che sgomita per farsi largo nella Premier. Basta scegliere un club di partenza e il gioco è fatto. Non mancheranno rivalità, opportunità, gioie e dolori. Questo è il calcio.



L'arrivo del Frostbite

L'altra grande novità di FIFA 17 è l'utilizzo del nuovo motore grafico Frostbite, sviluppato da DICE per Battlefield e trasportato su un campo di gioco, invece che su uno di battaglia. Grandioso, va detto. Le animazioni sono eccezionali e i giocatori hanno aumentato ancora il proprio livello di dettaglio. Ma la grafica, per come la vediamo noi, è ormai da tempo un aspetto secondario, tanto si gioca con la visuale co-op dal settimo anello...



Resta il calcio femminile, ma non sarà più possibile organizzare partite miste.



utilizzano tutte le possibilità offerte dal gioco, piuttosto che cercare di "simulare" il calcio così com'è. Ecco quindi che diventano importanti azioni come il dribbling, la protezione della palla: cose che giocando contro la IA contano di meno. Ma chi vuole giocare contro la IA, in fondo?

UN NUOVO MOTORE GRAFICO

Ci sarebbe molto da dire ancora, anche se - in fondo - si tratta di miglioramenti

che hanno riguardato modalità di gioco e soluzioni già note. Tra le nostre preferenze resta la modalità allenamento, fatta di tantissime mini-sfide che permettono di migliorare le proprie capacità. Belle, utili, e persino "trasportabili" nel calcio reale, se si gioca in una squadra di amici. Niente male, comunque, questo FIFA 17. Meglio di quello dello scorso anno e sempre a un passo dall'irraggiungibile perfezione.

PSM **ALEGALLI**

La pagella di PSM

INGREVE: - Realismo notevole. - Ottime opzioni tattiche. - Controlli appaganti. - Nuova grafica. - Longevità infinita.	GRAFICA 9.5 SONORO 7.5 GIOCABILITÀ 9.0 LONGEVITÀ 10 IMPATTO 8.5
--	---

- Qualche incertezza nella I.A.

FIFA si migliora, rinnovandosi nel motore grafico e facendo qualche piccolo passo in altre scelte. Senza un bel gioco di calcio vasto e ricco di opzioni interessanti.

9.0

Produttore: TWO TRIBES | Sviluppatore: TWO TRIBES | Giocatori: NO | Formato: PS4



Signore e signori, Rive! Diamo il benvenuto ad uno dei twin-stick shooter più blastatori su Playstation 4!

RIVE

Passione 16-bit e un inferno di blastamento hardcore su PS4!

In sviluppo da anni sotto le mani talentuose – e purtroppo in via di chiusura aziendale – della olandese Two Tribes, **Rive** va ad inserirsi in quel calderone di videogiochi duri, tosti, che fanno il verso al periodo dei 16-bit e che finiscono col farsi odiare oppure amare alla follia. Roughshot, spazzino dello spazio rude e barbuto, finisce col suo mezzo robotico – che ricorda un po' i tachikoma di Ghost in the Shell – all'interno di un'astronave aliena abbastanza incasinata. Alla ricerca di carburante per ripartire, il nostro si ritrova invischiato in questo platform-shooter dai controlli twin-stick che, fra sezioni volanti e quelle a terra schiacciati dal peso della gravità, offre diverse modalità di incursione nella stazione aliena. L'intera esperienza è commentata in modo ironico e brillante dalla sua voce bruta e cafonasca (con vignette e menù tutto in italiano!) in modo da contestualizzare la storia la progressione di gioco. Rive infatti è anche una storia, un racconto narrato fra un'incursione e l'altra nel mezzo di ritmi blastatori, che in quanto a stile e distruzione ricordano volutamente i mitici Metal Slug. Riguardo al comparto grafico e sonoro, Rive sfiora probabilmente una delle vette più alte riguardo a produzioni sui generis. Effetti grafici

e stabilità di frame rate sono garantiti al 100%, presentando un disegno estetico globale di tutto rispetto. Il sistema di hackeraggio poi, che rallenta il tempo quando in funzione, è godibile e strategicamente funzionale, regalando – assieme alla possibilità di utilizzo di armi secondarie – una profondità di gioco a tratti inusitata. Diviso per missioni, e presentando una progressione lineare abbastanza marcata, Rive non è votato tanto alla personalizzazione o al potenziamento dell'arsenale di attacco – comunque possibile vendendo viti e bulloni raccolti nello scenario seminando distruzione attorno. L'arte di Two Tribes va analizzata gustando quel sapore peculiare sprigionato dalle opere pensate e ripensate nel tempo, e che nella loro veste definitiva trovano la loro potenza (distruttiva) finale.

MAGAGNE E VIRTÙ!

La virtù più bella di Rive è che pur provocando il giocatore presentando sin dall'inizio la selezione della sola modalità Difficile, comunque fa venir voglia di giocare e rigiocare e rigiocare. Ripetiamolo, in sé l'esperienza è abbastanza tosta: fra nemici che si attivano a frotte, barrier laser, boss, lava, globi anti-gravità e portali da attivare in volo con lo scanner, Rive non la manda di certo a dire. Ma grazie

Hackerizzami tutto!

Il raggio hacker sparato dal robot di Rive è in pratica un decrittatore di codici. Oltre a sbloccare porte, meccanismi di apertura e svariate piattaforme, sparse fra le varie sezioni è possibile trovare dei "fusibili" di colore verde che contengono righe di codice. Superando i loro malware si entra nel loro sistema, abilitando quale "companion" un drone che ci rifornisce di salute, o una torretta spara proiettili a tempo limitato, tipo. Inutile dire quanto utili in certi frangenti possano risultare simili aiuti. Da sottolineare poi il bell'effetto verde su schermo dell'attivazione del raggio hacker. Non è un caso. Seppur fedele e votato alla sua progressione blastatoria, Rive è caratterizzato da elementi stilosi in cui ogni particolare sembra esser stato pensato con cura, e realizzato con passione.



Guybrush Threepwood?

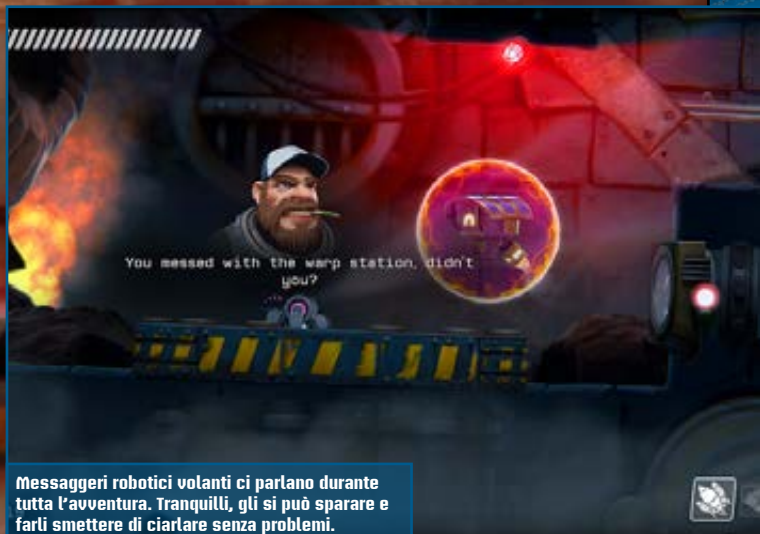
Esiste un preciso motivo per cui, nei ringraziamenti finali, Two Tribes ringrazia Guybrush Threepwood, lo sparuto protagonista delle avventure di Monkey Island. Rive è difatti un concentrato di citazioni nerd, riferimenti a serie televisive e personaggi di anime che costellano tutto, dal suo comparto estetico alle schermate di game over. Lo stesso barbuto protagonista, sin dall'inizio della sua avventura, mentre si trova a sparare in una stanza antigravitazionale ruotando su se stesso, se ne esce affermando di sentirsi come in una partita scoppiata di Asteroids. Se non fosse ancora chiaro, Rive è davvero realizzato da videogiocatori per i veri appassionati di videogiochi...



anche ai generosissimi checkpoint che ripiazano vicinissimo all'ultimo punto di morte, proprio nel mezzo della battaglia, la voglia di progredire si mantiene sempre alta, garantendo una rigiocabilità davvero elevata. C'è poi da confermare come le altre modalità di gioco davvero hardcore, fra cui quella da una sola vita e quella dedicata allo speedrun, siano sbloccabili solo dopo la fine dell'avventura principale. Le critiche però vanno mosse verso un paio di aspetti abbastanza vistosi, che purtroppo accompagnano il giocatore di Rive lungo tutta l'avventura. Il primo di questi concerne i comandi non configurabili, che obbligano sì a sparare ruotando l'analogico sinistro - come un buon twin-stick shooter che si rispetti -, ma anche a saltare mediante il tasto L2. Il problema si genera quando si usano le armi secondarie dalle risorse limitate, che vengono invece attivate con il tasto R2. In situazioni concitate, con lo schermo colmo di proiettili ed esplosioni fluorescenti e mine vaganti, incasinarsi fra il salto e l'uso dell'arma secondaria è un attimo, dando vita ad uno spreco di risorse non voluto. A questo va ad aggiungersi l'attivazione della modalità hackeraggio con i tasti L1 o R1, che se premuti inavvertitamente nei momenti di blastamento rischiano di incasinare il

resto. L'altra pecca riguarda invece proprio la scelta di game design di rendere il gioco tosto con checkpoint automatici dappertutto. Ci si ritrova spesso ad affrontare sezioni da morsi al divano in un'apparente reiterazione infinita di trial&error, dove a scamparla è spesso più la cocciutaggine di proseguire che una vera tecnica strategica acquisita. Rive si muove molto su questo aspetto, considerando poi che non esiste una mappa di gioco, e che tutto è molto lineare, senza svarioni à la Metroid. I vari potenziamenti delle armi, ma soprattutto i droni hackerabili, se da un lato forniscono un aiuto concreto, sono comunque piazzati in punti ad hoc, prevedibilmente poco prima di quando se ne ha bisogno. Sono queste le naturali ed esplicite ingenuità a cui un gioco dal level design così "guidato" come Rive va incontro. Ciò non toglie come la bellezza delle soluzioni grafiche e dello stesso level design sappiano garantire un'esperienza di blastamento che si attesta una spanna sopra altri prodotti sui generis. Rive è stato stato sviluppato ad arte da videogiocatori appassionati di 16-bit per i videogiocatori console di oggi. Se siete fra questi, fatelo vostro senza esitazioni.

PSM BRAUNLUIS



La pagella di PSM

INGREVE:

- + Liberatorio, distruttivo!
- + Visivamente degno di nota!
- + Veloce e altamente rigiocabile!
- + La virtù di farti proseguire!

- Troppo trial & error.
- Abbastanza lineare, alla fine.

GRAFICA

8.5

SONORO

8.0

GIOCABILITÀ

9.0

LONGEVITÀ

8.5

IMPATTO

8.0

Abbracciandone la difficoltà, RIVE regala soddisfazioni davvero appassionante. La sua linearità soccombe alla sua rigiocabilità, trasformando l'opera di Two Tribes in qualcosa a tratti spettacolare.

8.5



Un treno in pixel art, in corsa per salvare l'umanità! Questo e molto altro in The Final Station!

THE FINAL STATION

Stazione dopo stazione, con un misterioso carico da portare!

Nel suo riuscito minimalismo composto di rigorosa pixel art, *The Final Station* è tante, tante cose assieme. Parliamo di uno sfizioso Train Simulator in piccolo a cui va ad aggiungersi uno "zombie shooter" a scorrimento laterale che canta le lodi di un riuscitissimo 2D. Protagonista è il macchinista di un treno che di punto in bianco si ritrova costretto suo malgrado a dover consegnare un carico militare abbastanza scottante – nella fattispecie un'arma segreta – presso una fermata (quella finale, appunto) al termine di varie stazioni da superare. *The Final Station* è tra l'altro un nome azzeccatissimo, poiché il nostro macchinista, tra una stazione e l'altra, si ritrova ben presto assalito da figure spettrali – purtroppo fisiche – a metà fra mostri e zombie, che possono davvero rappresentare per lui la fermata finale. La necessità categorica di fermarsi ad ogni stazione, oltre a marcare il senso di progressione di gioco, è contestualizzata da un codice da reperire per poter ripartire col treno e raggiungere la stazione successiva. Se le fasi a piedi sono caratterizzate da porte da aprire, documenti da leggere, personaggi con cui parlare, zombi da fare fuori con proiettili e attacchi corpo a corpo, oggetti da scagliare e quant'altro, le fasi in sella al treno

sono appunto cosparse di elementi da "train simulator" molto basilari, in cui bisogna fare attenzione a controllare valvole, carburante, tensione elettrica e pressione di aggessi vari. Nel mezzo di quella che sembra essere un'apocalisse zombie, si può decidere poi di dare passaggi ad alcuni sopravvissuti sino alla stazione successiva. Durante il viaggio, tali passeggeri entrano nel novero degli elementi da tenere sotto controllo, monitorando la loro salute e il cibo. Per ottemperare a questo compito bisogna rifornire dei dispenser di cibo e medicine presenti sul treno, usando le proprie risorse economiche e craftando oggetti trovati durante le sezioni a piedi. Va da sé che i soldi ricevuti come ricompensa dai passeggeri messi in salvo fruttano più possibilità di aumentare risorse (proiettili, per la maggior parte) utili per le sezioni a piedi. Ma è tutto qui, questo *The Final Station*?

SEMPLICE/PROFONDA VARIETÀ

La risposta è un sonoro no, poiché l'esperienza messa su da Do My Best è anche (soprattutto) bellezza di una esplorazione narrativa. È sempre meraviglioso rendersi conto, quando il minimalismo di un piccolo videogioco in pixel art sta montando il suo senso ludico, di come la profondità narrativa

Shadow zombie fight!

Sembrano solo nere figure, ombre fatte di neri pixel, gli zombie-mostri di *The Final Station*. Ma sanno il fatto loro quando si tratta di accerchiare il nostro sventurato macchinista e fargli sudare freddo e brutto. Escono dalle porte, alcuni corrono, altri camminano, tutti vanno sparati in testa con precisione. Ogni avamposto, città o sotterraneo diventa dopo ogni fermata una sorta di puzzle da risolvere-scoprire in cui bisogna decidere se aprire quella porta o meno, scagliare una sedia (e romperla irrimediabilmente) o attaccare a mani nude, usare proiettili o risparmiarli scappando e rinunciando al loot della stanza. Nel suo piccolo, *The Final Station* è proprio tante cose.



Salvatore su rotaie

Le sezioni gestionali sul treno rappresentano un'aggiunta di game design semplice e profonda al contempo. Andando avanti con l'avventura si scopre infatti che trasportare passeggeri e mantenerli in vita frutta utilissimo denaro che permette poi di craftare oggetti indispensabili per affrontare le sezioni a piedi. Fra questi figurano di certo i proiettili, che in The Final Station sono contatissimi e rappresentano l'ultimissima cosa da sprecare. In definitiva, la connessione fra i viaggi sul treno e le sezioni a piedi è più forte di quanto si possa pensare, e più ci si avvicina alla stazione finale, più questa connessione si fa vera, essenziale.



possa coinvolgere il giocatore. Fra una stazione e l'altra, fra una ripartenza ed una fermata, The Final Station mette su una generosa varietà che sorprende per il coinvolgimento che riesce a regalare. Città, avamposti, centri fortuiti di cura dei sopravvissuti, sotterranei pieni di infetti e stazioni abbandonate... Di stazione in stazione, una fermata dopo l'altra, fra corpi senza vita a terra e frotte di zombie che assalgono, si finisce inevitabilmente col conoscere il background di quanto accaduto, delle persone che si cerca di mettere in salvo, della freddezza dell'apparato militare e dei motivi della messa in quarantena. Tutto questo nel senso genuino di un viaggio sulle rotaie (e non) che muta gli scenari esterni, i giorni e le notti, i paesaggi desolati, regalando un senso di scoperta che riesce meravigliosamente e sorprendentemente a vivificarsi, a dispetto e in virtù di ogni suo minimalismo grafico. La razionalità del game design, con la sua struttura ripetitiva di fondo – gestione delle risorse sul treno, fermata alla stazione, ricerca codice, zombie survival, immissione codice e ripartenza per la stazione successiva – non sembra intaccare più di tanto la voglia di proseguire, di sapere dove si è diretti, di conoscere l'importanza del carico

segreto che si sta trasportando. Ciò per dire che The Final Station, con le sue fasi shooter, i documenti da leggere, le fasi "gestionali" sul treno e i dialoghi fra i suoi personaggi rappresenta una riuscita commistione di esplorazione, survival e narrazione d'ambiente, sfoggiando sul piano estetico e ludico una interessante, coinvolgente personalità. In tal senso è bene specificare l'assenza della localizzazione testuale italiana – menù, dialoghi e quant'altro – e probabilmente una scarsa rigiocabilità dopo aver raggiunto la fatidica stazione finale, quando tutto è stato svelato. L'assenza di game over e la presenza degli abbastanza numerosi checkpoint indicano come The Final Station vada vissuto quale un'avventura di scoperta, narrativa e survival al contempo, mediamente longeva e indirizzata a coloro che preferiscono una varietà ludica semplice e ben strutturata rispetto ad una forte identità votata ad un solo genere di appartenenza. Il consiglio è quello di salire a bordo del Belus-07 e di affrontare con apertura e perseveranza questo viaggio. C'è qualcosa di cui il mondo è in disperata attesa, alla fine di quella fatidica stazione finale.

Non è proprio bello viaggiare su treno coi carri armati che ti circondano. Che diavolo è successo nel mondo di The Final Station?



La pagella di PSM

INGREVE:

- + Bel mix di generi.
- + Buon senso di progressione.
- + Varietà di paesaggi e level design.
- + Efficace Pixel Art.

- Struttura abbastanza ripetitiva.
- Scarsa rigiocabilità.

GRAFICA	7.5
SONORO	7.5
GIocabilità	8.5
LONGEVITÀ	8.0
IMPATTO	8.0

Fra il semplice train simulator e lo zombie shooter survival, The Final Station presenta una buona varietà estetica e di level design, il tutto condito con buona Pixel Art. Pronti per il viaggio?

8.0

Produttore: KONAMI | Sviluppatore: KONAMI | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4



PES 2017

L'eterna sfida per il titolo si fa durissima: Konami gioca l'asso!

Nell'infinito confronto tra FIFA e PES c'è un aspetto che è sempre al centro dell'attenzione: quello delle licenze. Se EA ci ha travolto con infiniti campionati che nessuno si è filato più di tanto, Konami da questo punto di vista si è sempre trovata a inseguire con un po' di complesso d'inferiorità. Lo testimonia la grande importanza data alla licenza esclusiva del Barcellona, piazzata in copertina e un po' dappertutto come se fosse un trofeo, ma che nasconde mancanze terribili come il Bayern Monaco (del tutto) e le versioni ufficiali di Juventus e Sassuolo nel campionato italiano. Perché partiamo da qui? Perché il resto di questa recensione parlerà quasi esclusivamente dei grandissimi pregi di PES 2017, e allora tanto valeva sputare subito quello che è il suo peggiore difetto. Ragazzi, siamo davvero di fronte a un gran gioco.

UNA GRANDE CONFERMA

La precedente edizione di PES era stata

la prima su PS4 dopo un lento declino su PS3. In questa versione 2017 sono stati corretti tutti i principali difetti, in termini di gameplay e Intelligenza Artificiale. Un esempio per tutti sono i portieri, che sono stati notevolmente migliorati soprattutto per quanto riguarda la prontezza nelle situazioni in cui l'area è più affollata. Adesso fare gol è senz'altro più difficile anche quando si tira da fuori, mentre resta una certa facilità quando si crolla dal fondo. Un altro trick che è stato disinnescato è l'utilizzo del passaggio filtrante alto dall'esterno verso il centro, soluzione che si rivelava letale soprattutto utilizzando i giocatori più forti.

QUALITÀ PERSONALIZZATA

Anche le superstar sono state ritoccate in meglio per essere ancora più personalizzate. Non è solo una questione di abilità in certe situazioni, ma anche di come viene trattata la palla: i più bravi sono in grado di tenerla molto attaccata al corpo mentre ad altri

Licenze no prob: modifiche via USB

Come abbiamo scritto in apertura di recensione, purtroppo in PES 2017 mancano tantissime squadre ufficiali, tra cui la Juve e il Sassuolo. Fortunatamente, il nuovo editore di Konami permette di caricare delle modifiche [anche grafiche] via USB, dando il la alle community che hanno fatto grandi le versioni moddate per PS2. Online trovate diversi tutorial.



Gegenpressing a gogò

Se non sapete cos'è il Gegenpressing di Jurgen Klopp andate dietro la lavagna con un tablet e cercate su Internet: è solo una delle tante tattiche attivabili in PES2017 con un solo tasto, come ai vecchi tempi. Da questo punto di vista il gioco è davvero ben fatto ed è possibile intervenire in maniera reale sull'andamento della gara.



Il Barcellona è la squadra testimonial di PES 2017 e gode persino di modalità di gioco dedicate.



scappa via facilmente. Questo perché è la fisica stessa della palla ad essere stata modificata e a essere più realistica e scollegata dalle animazioni dei giocatori, che sono peraltro splendide. PES 2017 dà veramente grandi soddisfazioni quando si gioca palla al piede, non solo per come si riescono a impostare le azioni, ma anche per la nuova IA adattiva che fa sì che le squadre modifichino il proprio modo di giocare a seconda delle situazioni. Questo vale sia in fase

offensiva sia in quella difensiva. Giocate sulle fasce? Alla lunga vi raddoppieranno. Usate il pressing? Cercheranno una soluzione per romperlo e farvi gol. Si potrebbe parlare ancora a lungo di tante altre cose ben fatte, come le tattiche e la gestione della squadra, ma lo spazio è finito. In breve, sappiate che, licenze a parte, PES2017 ha difetti risibili. E si gioca alla grande.

PSM ALEGALLI

La pagella di PSM

INGRESSO:

- IA adattiva fantastica.
- Gestione tattica avanzata.
- Portieri migliorati.
- Fisica della palla notevole.
- Bellissima la sfida online.

- Licenze purtroppo peggiorate.

GRAFICA	9.5
SONORO	7.5
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	10
IMPATTO	8.5

Difficile scegliere tra FIFA e PES, ma Konami ci pare un mezzo punto più avanti perché ha saputo approfittare meglio delle possibilità offerte dall'hardware PS4.

9.5

Produttore: OPQAM | Sviluppatore: OPQAM | Giocatori: NO | Formato: PS4



Dogos è uno shoot 'em up in bilico fra vecchia e nuova scuola, e la sua libertà di esplorazione è qui per dimostrarlo!

DOGOS

Lo Shoot 'Em Up moderno con tanta storia dentro!

Dogos è uno shoot 'em up interessante. Lo è per svariati motivi, in primis per lo sforzo produttivo dell'argentina OPQAM, che ha deciso di mettere un pizzico di nuovo pepe ad un genere – quello degli shoot 'em up, appunto – che per molti giocatori ha già detto tutto quello che ci si potrebbe aspettare. La storia di Dogos rimane abbastanza canonica. La Terra è stata invasa dagli Zeetnuks, una razza di perversi esseri biomeccanici. Gli umani della resistenza scoprono subito di non poter fare nulla per resistere alla superiorità tecnologica aliena, per cui decidono di fare una semplice cosa: combinare l'ingegneria umana e aliena in modo da costruire una flotta di navi per combattere gli invasori. Gli Zeetnuks scoprono i piani e lanciano un attacco a sorpresa contro la base in cui gli umani stanno sviluppando i prototipi. Uno dei piloti, Desmond Phoenix, fugge con uno dei modelli, il KZ 72 detto anche Dogos. Da qui parte la storia di questo shoot 'em up dalla grafica 3D, caratterizzato da una camera molto dinamica e dalla possibilità di muoversi nello scenario come fosse un open world. Al posto di presentare uno scrolling orizzontale/verticale obbligato, in Dogos è possibile perlustrare progressiva-

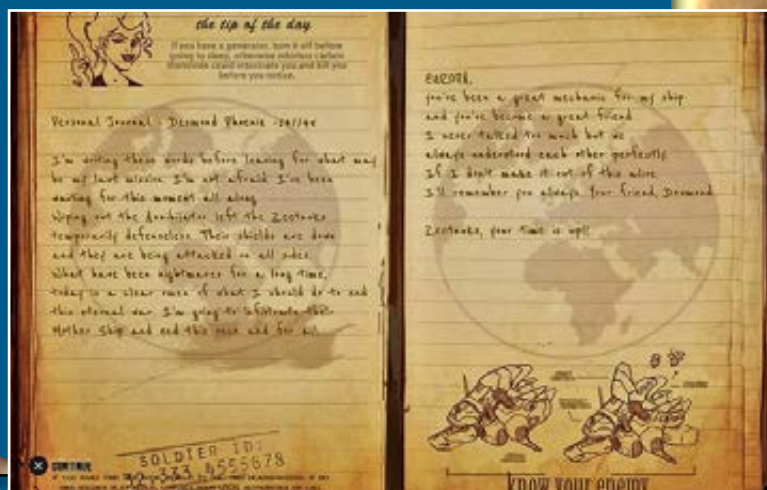
mente e in modo libero le mappe relative a ciascuna delle 14 missioni, attivando la reazione contestuale dei nemici quando si vola su certe zone designate. Con l'analogico destro si ruota lo schermo (occhio al motion sickness, altro che PSVR!), col sinistro ci si muove. Con R1 si sparano missili per l'attacco a terra, con R2 si spara ai nemici volanti, mentre con L1 si va di attacchi speciali. Col tasto Quadrato invece si attiva e disattiva una mappa a schermo, che può restare quindi sovrainpressa mostrando i percorsi, la propria posizione e quella dei nemici – anche se disturba notevolmente la visione dei movimenti dei proiettili su schermo. Quattro sono le difficoltà selezionabili, dalla più semplice alla più ardua. Tre invece gli obiettivi archiviabili per ogni missione. E poi?

I PELI NELL'UOVO-SHOOT 'EM UP!

E poi Dogos si comporta in modo tecnicamente egregio. Il tutto gira a 1080p e 60 fps senza esitazioni. Godibilissimi i vari scenari, che fra vulcani, strutture aliene e isole tropicali offrono una sorprendente varietà. Buone le musiche, il comparto grafico e un motore che fra esplosioni e svariati effetti particellari sembra non incresparsi mai. Tre vite a disposizione e tanti checkpoint garantiscono par-

Una storia da shoot 'em up!

Alla fine di ciascuna delle missioni il nostro Desmond Phoenix redige un diario personale abbastanza strutturato, nel quale è possibile ascoltare la sua voce mentre lo legge. Tralasciando il fatto che la qualità di questa voce è bassa e la performance attoriale del lettore è abbastanza mogia e compassata per un adrenalinico pilota di un caccia di guerra alieno, c'è da dire che il tutto è rigorosamente in inglese, penalizzando in tal modo chi non ha dimestichezza con questa lingua. Nulla di così esorbitante, sia chiaro, visto che Dogos può essere giocato anche solo per la sfida di portare a termine l'avventura, fregandosene della storia. Questa però, a detta degli sviluppatori, rappresenta un elemento abbastanza esclusivo per l'idea di Shoot 'em Up normalmente diffusa fra i giocatori. Non seguirla a fondo risulta pertanto non in linea con l'ideale game design.



Quasi da motion sickness!

L'analogico destro del Dualshock 4 ruota letteralmente lo schermo a destra o sinistra, simulando la virata del nostro caccia. L'effetto può essere disorientante, e per certi versi al limite del motion sickness, ma ciò non toglie che dopo qualche minuto i controlli si fanno assolutamente versatili e intuitivi, regalando un senso di movimento e libertà parecchio diverso dagli altri shoot 'em up. Il "free roaming" di Dogos si concentra quindi nella libertà di esplorare le mappe delle varie missioni, con una longevità garantita dalla acquisizione degli obiettivi in alto a sinistra sullo schermo. Una combinazione di certo vincente, che tiene incollati al Dualshock e che di certo non passa inosservata.



tite abbastanza longeve, grazie anche agli obiettivi secondari e ai vari boss da affrontare. Ma trattando proprio degli obiettivi secondari, a volte il ritmo di gioco ne risente, soprattutto quando ci si ritrova a fare tediosamente su e giù per la mappa cercando di scovare quell'ultimo nemico rimasto che può donarci il fatidico badge di completamento missione al 100%. In quanto alla difficoltà, Dogos presenta poi un'assurda impennata verso metà gioco, dovuta soprattutto allo scontro con i boss. Alcuni di questi iniziano lo scontro con attacchi random assolutamente non preventivabili. Spesso si finisce col perdere una preziosa vita sin da subito, solo perché magari una colonna laser ci spazza via sul posto, costringendoci a ricominciare. Le armi a disposizione poi, fra primarie, secondarie e speciali, incidono effettivamente sulla potenza d'attacco. Spesso – ed è in fondo buona cosa – si rigiocano le missioni precedenti solo perché si possiede un arsenale migliore. Il problema è che i nemici, come da buona tradizione shoot 'em up, rilasciano oggetti in modo casuale. Quando si tratta di vite extra o di recupero salute, il problema non sussiste. Quando invece ci si imbatte accidentalmente in un'arma speciale,

questa polverizza quella che si sta utilizzando, prendendone bellamente il posto. L'impossibilità di switchare fra le armi si traduce quindi in uno spreco, poiché va a mutare il sapore delle eventuali strategie d'attacco che si stavano adottando. Infine, raggiungere i vari obiettivi e ottenere i relativi badge summenzionati sblocca solamente skin per il proprio caccia spaziale. È possibile giocare con differenti astronavi, quello sì, ma solamente ricominciando l'avventura daccapo e azzerando i progressi attuali. Una scelta interessante per il fattore rigiocabilità, ma di certo discutibile se si parla di game design. In definitiva, Dogos non delude gli amanti dello shoot 'em up, presentando una varietà strutturale di tutto rispetto. Ad un'analisi più accurata però, gli sbilanciamenti di cui sopra vanno ad incrinare la genuinità di un prodotto che globalmente avrebbe potuto di certo sfoggiare una più forte identità. Gli appassionati del genere sapranno di certo chiudere un occhio sulle incertezze suindicate. Ma non due, che a quel punto la pioggia di proiettili su schermo rischia di fare parecchio male!

PSM BRAUNLUIS



Vulcani, stazioni aliene, isole tropicali... Dogos garantisce una varietà di scenari davvero niente male!

La pagella di PSM

INGREVE:

- + Shmup "free roaming" originale!
- + Livelli di difficoltà per tutti!
- + Target secondari, alta rigiocabilità.

- Diario di gioco solo inglese.
- Varie lacune di game design.
- Zero multiplayer, zero online.

GRAFICA

8.0

SONORO

8.0

GIOCABILITÀ

8.0

LONGEVITÀ

8.5

IMPATTO

7.5

Tralasciando alcune incertezze di game design, Dogos è un bel gioco per gli appassionati di shoot 'em up. Se siete fra questi, dateci dentro e insegnate agli Zeetruks chi è che comanda da queste parti.

8.0

Con Virginia vale il detto "A buon videogiocatore poche parole... o nessuna!" A dispetto della sua estetica, Virginia sa come raccontare.



VIRGINIA

Nel luogo dove le storie si raccontano senza parole!

La si può raccontare una storia attraverso un videogioco senza che i personaggi pronuncino una sola, singola parola?

Si può raccontare della sparizione del giovane Lucas D. Fairfax nella cittadina di Kingdom, in Virginia, e dell'agente FBI Anne Tarver a cui è stato assegnato il caso? A quanto pare sì, se si gioca in prima persona attraverso gli occhi della stessa Anne. Nell'opera di Variable State tutto quello che si può fare è muoversi con l'analogico sinistro e osservare/scandagliare l'ambiente attraverso gli occhi-camera della protagonista con l'analogico destro, fin quando il puntatore al centro dello schermo non si allarga a contatto con un punto sensibile. A quel punto ciò che è possibile compiere dal punto di vista interattivo è rimesso al tasto X, schiacciato il quale si assiste ad una azione contestuale, automatica. La parte del leone la fa in maniera splendida il montaggio, scandito da salti temporali contestuali alle azioni compiute. In altri termini, soddisfatte alcune azioni - come ad esempio premere il tasto X per aprire il ripostiglio sul lavabo per lavarsi la faccia - genera una dissolvenza incrociata nel momento in cui siamo già vestiti, pronti ad uscire di casa. Attraverso tale espediente è possibile raccontare

molto della quotidianità della protagonista in un ristretto lasso di tempo, col giocatore che, vivendo in prima persona la scena, finisce naturalmente con lo scivolare nei panni di Anne Tarver, empatizzandovi. A suggellare il tutto, in un contesto privo di parole, c'è la splendida colonna sonora di Lyndon Holland eseguita dalla Orchestra Filarmonica di Praga, che accompagna emotivamente scrittura e scenografia. Il risultato finale è concreto, reale e sorprendentemente efficace. Ed è così che Virginia permette di vivere una storia entrando in un'altra vita: senza parole. Un lavoro di fino, armonioso e sinestetico, dato che alla sceneggiatura hanno contribuito Jonathan Burroughs (scrittore), Terry Kenny (animatore, direttore artistico) e lo stesso compositore Lyndon Holland. Tutto il resto è rimesso alla perspicacia e alla sensibilità del giocatore, che muovendosi fra gli elementi di interesse su schermo, gli ambienti e le situazioni in cui s'imbatte, deve supplire alla mancanza di dialoghi interpretando quanto accade. Da questo punto di vista gli sviluppatori hanno svolto un ottimo lavoro in quanto a donare espressività a personaggi che, a ben vedere, sfiorano la stilizzazione poligonale. Vengono in soccorso alcuni testi (fogli, brochure, cartelle con informazioni riservate, ecc...) che si trovano

Collezionabili?

Collezionabili, sì. O altri elementi criptici che vanno ad aggiungersi come feticci alla trama del gioco. Penne di volatili, bustine di zucchero, spillette a forma di sole e luna, un paio di occhiali da vista... Molti Trofei di Virginia vengono sbloccati acquisendo questi oggetti sparsi fra i vari capitoli, che teoricamente dovrebbero poi donare un significato più profondo al susseguirsi serrato delle varie scene, specialmente verso il finale. La raccolta di tali oggetti, oltre ad essere del tutto facoltativa, è ininfluente sullo svolgersi della trama, dato che come in un film, la storia di Virginia è una ed è sempre quella, e non esistono svarioni. Tra l'altro, proprio come in un film, è possibile skippare e giocare i vari "capitoli" sin dall'inizio, senza problemi, magari saltando verso quelli finali. Ciò a riprova della natura ibrida - fra cinema e videogioco - di quest'opera egregiamente realizzata da Variable State.



Suggerimento per viverla al meglio

Un piccolo suggerimento per godersi al meglio l'opera di *Variable State*. Virginia possiede una natura particolare che si lascia godere al meglio vivendone gli ambienti, i colori, le musiche e soprattutto le concessioni date dalla sua spazialità. Dato che esplorare gli scenari e proiettarsi nella cittadina di Kingdom nella Virginia del 1992 è parte dell'esperienza estetica del gioco, meglio non interagire subito con gli hot-spot presenti negli scenari, poiché sono questi che fanno scattare le scene successive previste dalla blindata sceneggiatura, con buona pace di chi vuole godersi il dettato silenzioso dell'ambiente nei panni dell'agente speciale Anne Tarver. Il suggerimento è quindi quello di prendersela con calma, lasciandosi sempre cullare dalle splendide musiche di Lyndon Holland che accompagnano la scrittura di Virginia dall'inizio alla fine. Poi, quando si è pronti, schiacciare il fatidico tasto Croce e andare avanti.



in giro, quelli si sovraimpressi in un'impeccabile italiano. A tutto il resto però, e questo va ripetuto, deve pensarci il giocatore. E da un punto di vista critico le cose qui si fanno interessanti.

STORYTELLING NON LINEARE

Ad un certo punto di Virginia, ben prima della conclusione dell'ultimo dei suoi 42 brevi capitoli totali, ci si rende conto che l'esperienza messa su da *Variable State* costringe necessariamente ad una forzatura interpretativa. Fra salti temporali, trip mentali ed entrate ed uscite dal piano onirico della protagonista Anne Tarver, pur essendo del tutto normale che la mente risulti disorientata rispetto ad una costruzione logica e sequenziale di una narrazione lineare, molti giocatori potrebbero trovare la formula abbastanza leziosa. Con Virginia bisogna scomodare il cinema di David Lynch su tutti, assieme a quello di Fellini o Godard se si vuole, tracciando un parallelo fra videogioco e questo cinema che, senza paragoni e toccando vette differenti, richiede un diverso coinvolgimento interpretativo dello spettatore per farsi apprezzare. Il giocatore che preferisce adagiarsi su narrazioni più chiare, logiche e lineari, non di meno potrebbe avere difficoltà nel

vivere Virginia. Difficoltà nel mettere al posto giusto i suoi simboli, i suoi tori sacrificali, i suoi volatili e le sue chiavi spezzate. Non che i videogiocatori che invece apprezzano maggiormente tale tipo di narrazione ci riescano meglio (non si tratta di essere più perspicaci o meno, sia chiaro), ma di certo vi è una preferenza per chi tale linguaggio è abituato a digerirlo attraverso altre forme espressive. Virginia vive molto di questa sua criptica visionarietà, e se preso nei suoi intenti apertamente dichiarati, lo fa splendidamente. È visualizzato in 16:9 con tanto di bande nere, restituisce sensazioni d'ambiente come in un film e alla fine dura quanto un film. La parola finale è rimessa al videogiocatore, alla sua capacità di lasciarsi trasportare nel racconto e alla sua sensibilità. Una cosa comunque è certa. Al netto di qualche calo di frame rate, Virginia è uno di quei rari casi in cui gli standard qualitativi e produttivi superano onestamente il prezzo minimo al quale viene proposto su Playstation Store. Se siete alla ricerca di un'altra avanguardia estetica ed espressiva possibile grazie al linguaggio videoludico, con Virginia sarete pienamente soddisfatti.

PSM BRAUNLUIS



Toro in mezzo alla strada: un altro dei simboli criptici di Virginia che potrebbero non essere compreso mai.

La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Magnetico, coinvolgente.
- + Colonna sonora splendida.
- + Artisticamente valido, prezzo basso.
- + Dura il giusto, come un film.

- Qualche calo di frame rate.
- Molto criptico sul finale.

GRAFICA

7.0

SONORO

9.5

GIOCABILITÀ

7.0

LONGEVITÀ

7.5

IMPATTO

8.5

Virginia non è solo un altro modo possibile di raccontare una storia, ma una convergenza ben riuscita fra cinema e videogioco. Sperimentatene l'estetica e il linguaggio, e scopritelo anche voi.

8.0

Produttore: STAGE 2 STUDIOS | Sviluppatore: STAGE 2 STUDIOS | Multiplayer: NO | Formato: PS4

Il pianeta è deserto, ma i segni di un qualche tipo di civiltà non mancano. Chi diavolo avrà costruito quelle strutture?



LIFELESS PLANET

La solitudine fra noi, questo silenzio dentro me....

Se seguite le puntate dei nostri podcast (lo fate, vero?) o siete parte del gruppo Telegram della rivista più iNiorante che c'è (quella che avete in mano, sì) sapete già che io e BraunLuis passiamo i mesi a "smezzarci" i giochi grazie agli account condivisi. I motivi principali per cui facciamo questo sono diversi: in primis, permette a entrambi di provare gli stessi titoli per poi, appunto, parlarne eventualmente in puntata, e poi perché da lì possono nascere considerazioni da trasformare -che so- in un Deep Inside. Il terzo motivo è che spesso siamo talmente sommersi di codici review che dobbiamo necessariamente "passarci la palla", altrimenti non ne usciamo più. Questa mia recensione di Lifeless Planet nasce proprio da tale situazione:

il codice è stato inviato a BraunLuis, mentre a me è arrivato The Tomorrow Children. Io Lifeless Planet me lo ero già spazzato tutto (preso dalla scimmia da spazio e derivati causata da No Man's Sky) e così ho lasciato Braun alla mercé degli Izverg per avventurarmi in solitaria su un pianeta desolato...

I WALK ALONE

Inviato in missione per esplorare un pianeta apparentemente ricco di vita, un astronauta si risveglia da un atterraggio di fortuna ritrovandosi in un luogo arido e sconosciuto, completamente solo, circondato dal nulla e con le scorte di ossigeno in esaurimento. Inizia così l'avventura sviluppata da Stage 2 Studios (che in parte ricorda, nelle atmosfere, i grandi classici del genere come The Dig

o Another World), con una premessa intrigante e un mistero che da subito vi farà venire voglia di approfondire la faccenda. Raccontata attraverso i segnali visivi, i registri audio e i documenti vari sparsi per gli scenari, la trama di Lifeless Planet è infatti il motivo principale per cui vorrete a tutti i costi proseguire nel gioco. Non fraintendetemi, non è che il resto sia da buttare; anzi, tutt'altro: visivamente -almeno in un primo momento- l'atmosfera è, come detto, davvero impressionante. Quasi completamente costituito da un ambiente desertico, lo scenario che vi ritroverete ad esplorare presenta alcuni segni di vita vegetale (spesso letale), rovine di colonie artificiali, strutture aliene abbandonate e resti di antiche cittadine che dipingono un quadro desolato di un pianeta in

decadimento, incrementando la sensazione di mistero e la voglia di scoprire che diavolo sia successo. Purtroppo, con l'avanzare nell'avventura, il tutto tende a diventare abbastanza ripetitivo, sia per quanto riguarda ciò che si vede a schermo che a livello di gameplay duro e puro.

QUANDO SI SPARA?

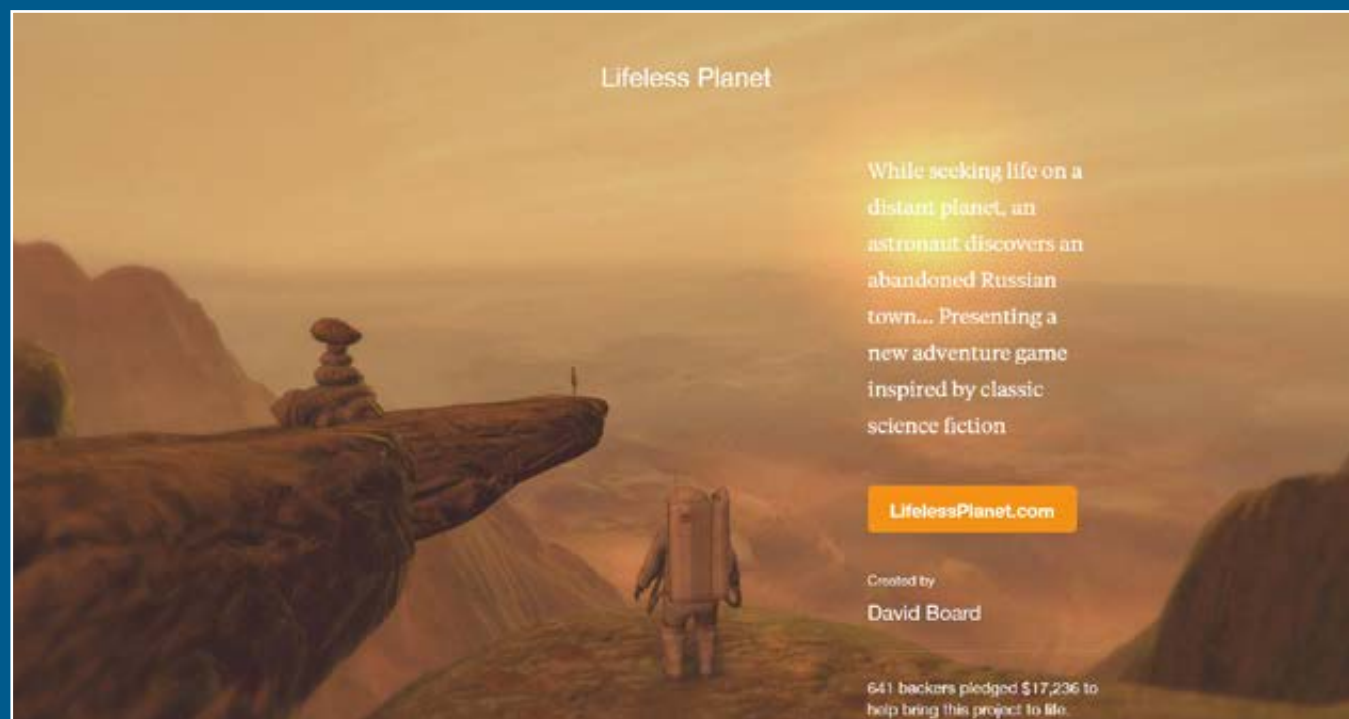
In Lifeless Planet si fanno due cose: si risolvono enigmi ambientali e si affrontano situazioni platform bastardissime che vi faranno ripetere le sezioni fino alla morte (della vostra voglia di giocare). E il "bello" è che non fallirete a causa della difficoltà elevata di queste ultime, quanto piuttosto per colpa di un sistema di controllo che può essere chiamato in tantissimi modi fuorché PRECISO



Un tipico villaggio di campagna in uno sconosciuto pianeta alieno. Forse avete bevuto un po' troppo... oppure no?

Prendi questi soldi e fanne buon uso!

Lifeless Planet è stato in parte finanziato attraverso il crowdfunding, tramite una campagna Kickstarter lanciata, udite udite, nel settembre 2011. La campagna ha raggiunto il suo obiettivo di 8500\$ in meno di 24 ore, e alla fine ha chiuso con oltre 17.000 dollari di "donazioni". Sarebbe dovuto uscire già a luglio 2012, ma alcuni problemi nello sviluppo e una (quasi) completa riscrittura del gioco ne hanno ritardato l'arrivo su console sino ad oggi (su PC è uscito in accesso anticipato nel 2014). Sì, perchè in origine Lifeless Planet è stato concepito per essere un platform d'azione, ma con l'avanzare dello sviluppo della trama, David Board (creatore del gioco) ha poi scelto di riscrivere l'intero gioco per concentrarsi sulla storia, ispirata dai classici videogiochi dei "bei tempi andati" e dai film di serie B sulla Guerra Fredda. Board ha dichiarato che lo scopo del suo gioco è quello di trasmettere il "senso combinato di ottimismo e paura di ciò che la scienza è in grado di fare nelle mani del genere umano". Da questo punto di vista, c'è assolutamente riuscito.



(soprattutto durante i salti, che spesso vanno effettuati sfruttando il propulsore del Jetpack). I puzzle, invece, sono abbastanza semplici e vanno dallo spostare elementi dello scenario per raggiungere determinate zone all'attivare interruttori, passando per alcune situazioni in cui dovrete procurarvi dell'esplosivo per aprirvi la strada verso il prossimo obiettivo. Nulla di che, insomma...però...però ripeto: se approcciato nel modo giusto, la trama di questo gioco vi conquisterà talmente tanto che riuscirete a passare sopra ai difetti sopracitati presi dalla voglia di giungere alla conclusione dell'avventura. Che, cacchio, non arriva mai!

sezioni platform fetenti...ma sapete qual è il più grande difetto di Lifeless Planet? Dura troppo! Davvero, ci sono delle sezioni inutilmente allungate (soprattutto verso la fine) inserite giusto per "fare numero" e aggiungere minutaggio a un titolo che, se fosse durato come minimo un paio d'ore in meno (e io l'ho terminato in circa quattro eh!), avrebbe detto le stesse identiche cose, senza rischiare di annoiare troppo il giocatore. In soldoni: se riuscite a trovarlo a un prezzo decente, un giro lo merita sicuramente grazie alla trama coinvolgente e all'atmosfera assolutamente ben riuscita (non riuscito a staccarmi dal pad); tutto il resto è "meh".

MOBBASTAVERAMENTEPERÒ

Gameplay ripetitivo; enigmi semplici,

PSM LOGAN SINGER



Alcune ambientazioni sono di sicuro impatto.

La pagella di PSM

INGREVE:	GRAFICA	6.0
+ Trama coinvolgente.	SONORO	6.5
+ Atmosfera riuscitissima.	GIOCABILITÀ	6.0
+ Vorrete arrivare fino alla fine.	LONGEVITÀ	6.0
- Controlli poco precisi	IMPATTO	7.5
- Dura fin troppo!		
- Astenersi gente impaziente.		

Lifeless Planet vi darà grandi soddisfazioni se vi farete prendere dalla trama, non prendetelo in considerazione se la pazienza non è il vostro forte.

6.5

L'orrore torna alla ribalta con Claire, un'adolescente al servizio del survival horror in pixel-art!



CLAIRE: EXTENDED CUT

Un altro soggiorno all'inferno, tutto in rigorosa Pixel Art!

Mi è piaciuto abbastanza, questo Claire: Extended Cut della texana Hailstorm Games. Soprattutto dopo le sessioni notturne su PSVita, al buio della mia stanza, visto che si tratta di un felice cross-buy. Una considerazione abbastanza egoista la mia, devo ammetterlo, visto che sono un appassionato di esperienze horror che se ne infischia dei limiti strutturali di un prodotto che, a ben vedere, non osa mai azzardare un passo oltre i consolidati stilemi di genere da cui riesce a pescare. Riguardo questi stilemi poi, parliamo di un survival horror bidimensionale fatto interamente di pixel ben visibili su schermo, che richiamano a più riprese l'ottimo Lone Survivor dell'ecclettico Jasper Byrne (Superflat Games) il quale ha bellamente dimostrato come l'horror, anche se portatile, può tranquillamente dire la sua. Dal canto suo, Claire: Extended Cut è davvero un miscuglio di formule vincenti del genere survival horror, caratterizzato da un game design che si prende la libertà di trattenere a sé l'estetica del succitato Lone Survivor, mischiandola però a Silent Hill: Shattered Memories riguardo l'assenza di armi e al dover fuggire quando la minaccia incombe. Non contento, riguardo al cane compagno di Claire, Anubis, vi aggiunge un

pizzico di Rule of Rose e di quell'Haunting Ground di Capcom che vedeva i rispettivi cani (Brown e Hewie) scattare in aiuto delle protagoniste di gioco. Per finire, dal seminale Clock Tower il titolo di Hailstorm ricombina la necessità di nascondersi dai nemici ficcandosi dentro pertugi, vecchi armadi e quant'altro, pena il rischio di sanità mentale dietro l'angolo. Tutto questo Claire: Extended Cut lo fa in piccolo, con le dovute proporzioni, all'interno di una struttura di gioco semplice e facilmente identificabile dagli estimatori del genere. E se anche l'ambientazione del St. Barbara's Hospital, gli effetti sonori dei menù, l'oscurità e l'estetica rugginosa ricordano fin troppo uno dei setting di punta di Silent Hill, personalmente risulta comunque uno sfizioso piacere immergersi e giocare.

ADOLESCENZA HORROR

La storia è quella di Claire, adolescente con la madre che giace solitaria in un letto d'ospedale, a quanto pare in coma. La ragazza, sempre pronta a vegliare su di lei, soffre di disturbi del sonno, allucinazioni e visioni, col giocatore che si ritrova a controllarla in diverse fasi temporali, compresa quando era più piccola. Partendo dal desiderio di voler bere un caffè e quindi dalla ricerca di una caffetteria men-

Primo: godersi la trama

Claire: Extended Cut possiede tre livelli di difficoltà selezionabili ad inizio partita che cercano di andare incontro alle differenti esigenze dei giocatori. Uno di questi è espressamente dedicato a chi predilige la narrazione e ama godersi la storia, per cui il livello di sanità mentale non viene influenzato dalle saltuarie visioni della protagonista. Gli altri due concorrono invece ad intaccare in maniera proporzionalmente maggiore sia la salute che la sanità mentale di Claire, al punto tale da condurre la protagonista al game over, dovuto agli alti livelli di ansia e di terrore. Il gioco tiene comunque traccia dei progressi sino a quel punto, per cui, se si seleziona il primo livello, risvegliarsi in una stanza di salvataggio comporta solo il dover tornare al punto d'interesse richiesto dalla storia, sempre contrassegnato sulla mappa da un cerchio blu. Poco male, alla fine.



Missioni e altri personaggi

Il peregrinare di Claire non è del tutto solitario. In ospedale la nostra giovane adolescente incontra diversi personaggi che spesso le richiedono di reperire alcuni oggetti e svolgere alcune mansioni. Oltre a potervi interagire mediante risposte multiple – il gioco non è localizzato in italiano, va precisato – le richieste possono essere evase o meno, a totale discrezione del giocatore. Questo però va ad influire sul finale di gioco, e più precisamente sul quale dei sei finali attenderà poi il giocatore alla fine. Il consiglio è quello di non saltare l'eventualità di interagire con i residenti dell'ospedale. Oltre a partecipare con più aderenza alla trama di gioco, li farete sentire meno soli. E si sa che un po' di sana compassione virtuale, non ha mai fatto del male a nessuno...



tre è in ospedale, la mappa di gioco comincia ad ampliarsi, sottoponendo il giocatore a differenti missioni prontamente appuntate nel diario in game. Per intenderci, la struttura di gioco è fissa, e richiede di accondiscendere progressivamente a vari obiettivi, così come si presentano. Orientandosi fra corridoi e reparti, nonché aprendo un'infinità di porte che conducono verso svariate stanze, ci si rende presto conto della presenza di un backtracking abbastanza marcato, di enigmi da risolvere facendo attenzione alla lettura degli scenari e di vari oggetti da reperire e utilizzare al momento opportuno. Ci si ritrova quindi ad abusare della visione della mappa, che mostra sul piano bidimensionale quello che Claire presumibilmente vede quando inquadrata lateralmente. Nella totale assenza di armi di offesa poi, i livelli di salute mentale e di energia vanno monitorati al fine di evitare i game over, che comunque non inficiano più di tanto l'appel di gioco poiché le stanze di salvataggio in cui si torna in vita tengono di conto dei progressi sino a quel momento. Croce e delizia di Claire: Extended Cut risulta quindi la sua struttura abbastanza parca in fatto di quantità di elementi in genere, assieme ad un backtracking importante e ad

una pochezza di azioni performabili dal punto di vista della varietà ludica. Oltre a poter correre, saltare, spostare oggetti o ficcarli nell'inventario, fra scenari che spesso si somigliano abbastanza non è che resti poi molto altro da fare. Dal canto suo però è possibile concentrarsi con calma sugli eventi e sulla trama di gioco, la quale si arricchisce e si diversifica un po' grazie ad alcuni residenti dell'ospedale che demandano alla giovane protagonista il ritrovamento di alcuni oggetti, aumentando la longevità dell'esperienza. Alla fine quindi, la scelta di reperire un titolo come quello di Hailstorm non sta tanto nel "terrore" o gli jump-scare che il gioco può elargire, grazie anche ad un audio di buona fattura e agli effetti ambientali davvero riusciti, quanto piuttosto nel piacere di vivere alcune atmosfere ben note al genere, racchiuse in una pixel art abbastanza degna di nota, soprattutto quando la si gioca su una meravigliosa console che risponde al nome di Playstation Vita. Se siete di quelli come il sottoscritto, Claire: Extended Cut non deve far altro che aggiungersi alla vostra collezione di titoli del medesimo genere.

PSM BRAUNLUS



Anubis, il cane di Claire, da lei così chiamato per le orecchie a punta. Un compagno d'avventura fondamentale.

La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Un bignami del survival horror.
- + Trama visionaria e interessante.
- + Comparto audio ben realizzato.
- + Cross buy su PS4 e PSVita.

- Non molto longevo.
- Struttura ludica un po' ripetitiva.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.5
GIocabilità	7.0
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	7.5

L'opera di Hailstorm Games è un piccolo bignami composto dai principali stili del survival horror ad alti livelli. Semplice, a suo modo incisivo, soprattutto consigliato agli appassionati del genere.

7.5

Produttore: PERFECT WORLD | Sviluppatore: TUQUE GAMES | Multiplayer: SÌ | Formato: PS4



Equipaggiandovi con gli scudi dovrete preoccuparvi solamente di guardarvi le spalle.

LIVELOCK

Not translated...

Quel "NOT TRANSLATED" che campeggia qui sopra e in alcune delle immagini che trovate qui intorno (ve le ho messe apposta, sennò non mi credete!) non è uno dei "soliti" refusi che trovate sparsi qua e là in ogni numero di PSM. È un refuso del gioco. Dovete sapere, infatti, che gli sviluppatori di LiveLock sono talmente arroganti e fieri di non aver tradotto il loro prodotto nella nostra lingua che, invece di limitarsi a lasciarlo in lingua inglese, hanno deciso di sostituire ogni linea di testo (ripeto: OGNI CAVOLO DI LINEA DI TESTO) con un secco "NON TRADOTTO". Della serie "Arrangiatevi o imparate l'inglese, st@%Szi!" A parte gli scherzi, al momento in cui scrivo LiveLock soffre di fortissimi problemi di localizzazione e, in

attesa di una patch, deve essere avviato dopo aver preventivamente settato in inglese la lingua di sistema della console, altrimenti davvero, non si capisce nulla. Ed è un peccato, perché il gioco non è affatto male!

ROBONATION

Non è male perché scopiazza spudoratamente. Avete presente Alienation? Ecco, LiveLock è praticamente la versione "robotica" del twin-stick shooter di Housemarque con meno alieni, meno fascino (parecchio meno) e più robot. La trama del titolo sviluppato da TuqueGames è pubblicato anche grazie all'aiuto di Canada Media Fund (un programma avviato proprio per supportare i media digitali che ha già contribuito alla realizzazione di alcuni videogiochi, tra

i quali il primo Outlast) non è delle più originali ma è comunque interessante: in un futuro (speriamo) parecchio lontano, gli esseri umani prendono la decisione di trasferire le loro coscienze all'interno di corpi artificiali per sopravvivere a una non ben precisata catastrofe con la speranza, al momento giusto, di poter ritornare "ai vecchi tempi" in una specie di Paradiso terrestre grazie al "Progetto Eden" (ma guarda un po'). Ovviamente il piano va a farsi benedire e, col passare dei secoli, la maggior parte degli umani comincia a perdere la propria...umanità, lasciandosi sopraffare dalle macchine e perdendo il controllo. Voi impersonerete uno dei pochi robottoni rimasti "lucidi", e il vostro compito sarà quello di attraversare ben 30 livelli (ambientati tra Tokyo, New York e Mosca) nel tentativo di

recuperare le chiavi di accesso al "nuovo mondo". Maciullando tutto quello che vi sta intorno.

SPARA, COPIA E INCOLLA

Il gameplay di LiveLock è quello che vi aspettate da un titolo del genere: si spara, si rotola e si devasta tutto quello che si muove, con la "solita" possibilità di potenziare il proprio arsenale grazie ad alcuni oggetti raccolti sul campo di battaglia. Purtroppo non c'è molto altro da aggiungere perché, davvero, nulla del titolo Tuque è davvero nuovo e persino tecnicamente, nonostante in giro si sia visto decisamente di peggio, non regge assolutamente il confronto con i concorrenti (graficamente non è male, ma l'alta distruttibilità degli scenari e gli effetti particellari di esplosioni et similia a



Trofeo guadagnato! Colta la citazione? Il gioco ne è pieno zeppo!

Tre allegri ragazzi robotici

Hex, Catalyst e Vanguard sono i tre protagonisti di cui prenderete il controllo durante l'avventura, ognuno dotato di alcune caratteristiche peculiari. Vanguard, ad esempio, è il bestione di turno (quello lento come una lumaca che però mena come un ferraio, per capirci) mentre Catalyst è una (ex)bella figliola robotica agilissima ma poco potente, che però ha dalla sua il fatto di poter mandare un mini-esercito di droni a fare il lavoro sporco al posto suo. Il migliore, in ogni caso, rimane Hex: equilibrato al punto giusto, adora prendere i nemici a sganassoni ma non disdegna neppure le armi a lungo raggio.



volte portano a vistosi e fastidiosissimi cali di frame rate, e anche il comparto audio è solamente "nella media". Insomma, è tutto fin troppo "standardizzato" e c'è da dire che Livelock, rispetto a titoli come Helldivers e il già citato Alienation, è addirittura molto più facile. Assurdo; morire è cosa rara e, quando succede, si viene immediatamente "resuscitati" a pochi metri dal proprio (ex)cadavere metallico. Se da un lato questo escamotage riesce a rendere le partite in co-op più veloci e dinamiche (vince sempre chi fa più punti e quindi chi muore di meno), in single-player il senso di sfida è praticamente inesistente, consoci del fatto che si può sempre e comunque andare avanti nell'avventura senza troppe preoccupazioni. A parte la noia, forse.

PSM LOGAN SINGER



Ecco la schermata di selezione del livello. E niente, si va sulla fiducia...

La pagella di PSM

IN BREVE:

- + Accettabile in cooperativa.
- + Trama interessante.

- Tutto già visto...
- ... e tutto già fatto.
- Troppo facile.
- Non... translated.

GRAFICA	7.0
SONORO	6.0
GIocabilità	7.0
LONGEVITÀ	6.5
IMPATTO	6.5

Anche traslasciando il problema di localizzazione, Livelock è un twin-stick shooter che purtroppo non riesce a offrire nulla di nuovo rispetto alla concorrenza. Peccato.

7.0

Produttore: THUNDER LOTUS GAMES | Sviluppatore: THUNDER LOTUS GAMES | Giocatori: NO | Formato: PS4



Cosa siamo di fronte ad un Jotun? Scriccetti da spazzare via! Riuscite a vedervi, fra questi tentacoli giganti?

JOTUN: VALHALLA EDITION

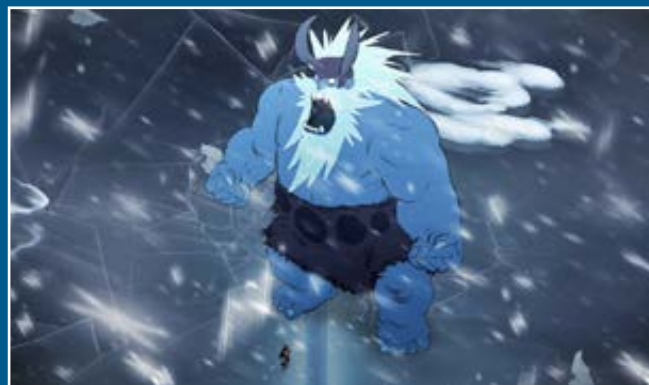
Impressionare gli dei a suon di divine mazzate!

Dopo i fasti di Kickstarter e l'immane sortita su PC, fa capolino sullo store Playstation la mitologia norrena di Jotun, sviluppato dalla canadese Thunder Lotus Games, qui alla sua opera prima. Esperienza prevalentemente action adventure con visuale isometrica, Jotun narra del riscatto della vichinga Thora intenta a combattere per ottenere il favore degli dei, al fine di guadagnarsi un posticino nel mitico Valhalla. Dopo un tremendo naufragio e la perdita del suo equipaggio, l'anima della rossa vichinga si risveglia in un posto chiamato Ginnungagap, e così il giocatore. Armata solo di un'ascia a due mani, il compito di Thora è quello di fare fuori cinque semidei giganti che rispondono appunto al nome di Jotun, rintracciando nei cinque mondi – a loro volta suddivisi in due sezioni – le rune che permettono l'accesso alle aree boss designate. Jotun, diciamo subito, colpisce favorevolmente l'occhio del giocatore grazie ad una estetica a tratti palesemente disneyana, con ambienti

e personaggi interamente disegnati e animati a mano. La bella narrazione recitata in lingua islandese, tradotta senza sbavature e sovrainpressa su schermo in italiano, impreziosisce l'estetica della favola dell'opera, regalando un prodotto dall'aura sognante, a tratti incantata. Pur nella loro varietà, va detto che gli ambienti di gioco sono palesemente scarni, così come il combat system che risulta semplice e poco profondo. L'ascia a doppia mano di Thora permette infatti solo due attacchi, leggero e pesante, un binomio sul quale si basa l'intera strategia offensiva, dato che l'attacco pesante richiede più tempo ed espone la vichinga a quello dei nemici. A questi vanno aggiunti i poteri degli dei performabili attraverso il tasto cerchio, che passano dallo Scudo di Heimdall al martello di Thor alla lancia di Odino (per citarne alcuni fra i più riconoscibili). Purtroppo sono ben altre le lacune di Jotun, alcune delle quali gli stessi dei troverebbero probabilmente ingiustificabili...

Valhalla edition

La versione di Jotun su Playstation 4 è definibile "hardcore" per un semplice motivo: contiene la modalità Valhalla, una versione ancora più violenta di quella principale, già di per sé abbastanza impegnativa. Si tratta in soldoni di un rush-mode contro i boss, sbloccabile dopo che la partita è stata completata in modalità normale. Al fine di presentare una sfida durevole per i giocatori che hanno assimilato a menadito le tecniche per battere i boss in difficoltà normale, Jotun garantisce dunque una certa rigiocabilità, che in un'esperienza caratterizzata da una struttura abbastanza reiterata non è mai male...



Norreno lineare

Jotun s'offre alla libera esplorazione del giocatore con una struttura abbastanza logica quanto lineare da affrontare. Le aree esplorabili sono soltanto cinque, ma presentano ambienti abbastanza variegati che risultano strettamente connessi ai cinque boss presenti in gioco. Compito di Thora è raccogliere le rune sparse fra le varie sezioni, completando la relativa zona. Data la totale assenza di indicazioni strutturali, all'inizio tutto può sembrare abbastanza disorientante, fin quando non si scopre che i boss si rendono disponibili alla mattanza ogni due rune ottenute/zone completate. Compreso questo, e mettendo di conto la difficoltà talvolta infame dei boss, il gioco scivola via senza troppi impedimenti. Per gli amanti della sfida sarà una gran cosa, ma per tutti gli altri di certo Jotun non risulta quel tipo di esperienza che si lascia finire in modo facile...



NOIE DEL VALHALLA

All'inizio Jotun non spiega al giocatore come muoversi o agire, né le direzioni da prendere per riuscire nell'intento della sua missione principale. In un adventure ciò può essere solo un bene, considerando poi che la voglia di immergersi nella lore norrena viene soddisfatta da una narrazione generosa, che tende a non risparmiarsi. Il problema è piuttosto rintracciabile in un feeling di "assenza" che accompagna le fasi esplorative durante l'intera avventura. Tolti i boss e alcuni elementi animati che fanno da difesa/barriera architettonica di certe aree, non esistono altri nemici né personaggi con cui minimamente interagire, in Jotun. L'andirivieni sulla mappa, caratterizzato dalla volontà di scovare i poteri degli dei e i vari power up, si accompagna ad un senso di mancanza di elementi d'ambiente che piuttosto che rendere piacevole il pellegrinaggio nel purgatorio da cui si tenta di riscattarsi, finisce col trasformarlo in uno spazio tedioso, incapace di risollevarsi col solo aiuto dei suoi puzzle ambientali. La scelta poi di un combat-system basato su due sole mosse d'attacco, può dare sì adito alla ricerca di una strategia votata all'attenzione sul come affrontare le sfide, ma col rischio di trasformare le stesse in

una reiterazione di gesti troppo indolente, troppo ossessiva, che rema contro il sapore ludico globale dell'opera. L'identità di Jotun si spacca e trasforma così in un compromesso ben visibile, in bilico fra le boss fight - belle, toste e appaganti - e ciò che fa da contraltare alla centralità del loro peso nel gioco, vale a dire l'esplorazione e il senso di avventura offerto da Jotun. Ecco, l'opera prima di Thunder Lotus Games questo senso d'avventura purtroppo lo possiede solo a tratti, poiché continuamente sacrificato da un feeling di assenza di elementi che durante le cinque ore richieste per portare a termine il gioco non viene colmato praticamente mai. Se solo vi fosse stato un level design più vario, l'ombra di una qualche sub-quest e qualche personaggio in più, forse non sarebbe risultata così manifestamente tediosa, l'esplorazione. Al netto di ciò, Jotun rimane comunque un'esperienza godibile, che può divertire e titillare grazie alla buona sfida che sa lanciare. Peccato solo per il "vuoto" ludico e strutturale che a tratti vi si respira, dato che con la bellezza del suo disegno e la profondità della sua personalità, avrebbe avuto tutte le carte in regola per offrire e suggellare di più.

PSM BRAUNLUS



I cinque Jotun da affrontare, tutti che ci guardano con fare amichevole... vero?

La pagella di PSM

INGREVE:

- + Estetica piacevole e ricercata.
- + Bella narrazione "norrena".
- + Boss tosti e appaganti.

- Ambienti decisamente vuoti.
- Esplorazione tediosa.
- Combat system poco vario.

GRAFICA 8.5

SONORO 8.0

GIOCABILITÀ 7.5

LONGEVITÀ 6.5

IMPATTO 7.5

Jotun: Valhalla Edition doveva osare di più. Più varietà ed un combat system più articolato lo avrebbero sparato dritto nell'Olimpo dei giochi indie. Così, invece, si lascia semplicemente giocare.

7.5

Produttore: WARNER BROS. | Sviluppatore: TT GAMES | Multiplayer: SI | Formato: PS3, PS4

PSM
100% indipendente
IMPERDIBILE



DIMENSIONS

Sò LEGO, ti spiego...

Ce l'ho; mi manca; ce l'ho...

Ci sono quattro diverse tipologie di pacchetti espansione per LEGO: Dimensions, utili per aggiungere nuovi personaggi e sbloccare i vari Mondi Avventura. Il bello è che tutti i personaggi, le armi e i veicoli possono poi essere utilizzati in qualsiasi livello e mondo dell'intero gioco.

PACCHETTI LIVELLO: oltre a un nuovo livello a missioni, includono un personaggio, un veicolo e un gadget da costruire e usare in-game.

PACCHETTI SQUADRA: includono una coppia di personaggi di uno specifico franchise con veicoli, gadget e abilità uniche.

PACCHETTI STORIA: ogni Pacchetto Storia sblocca i livelli tratti dai film o dalle serie di maggior successo e permette di costruire dei Portali Dimensionali ad-hoc.

PACCHETTI DIVERTIMENTO: i più semplici; includono un personaggio e un'arma (o un veicolo).



Batman e Bart Simpson finalmente insieme! E Bartman?!



Dopo anni di giochi a tema LEGO, si cominciava -inevitabilmente- a sentire l'odore di una formula ormai stantia che sembrava non avere più nulla da dire. In poche parole: sia che fossero ispirati a Jurassic Park, a Star Wars, al Signore degli Anelli o all'Universo Marvel (giusto per fare qualche esempio tra l'infinità di licenze sfruttate dal brand danese), i videogiochi sviluppati da TT Games -tranne per alcuni dettagli- erano praticamente tutti uguali. Non brutti eh, solo davvero troppo simili tra loro. Poi, il miracolo: l'idea geniale: come ti faccio un gioco sui LEGO diverso dagli altri? Semplice, ci metto i LEGO. Letteralmente. E infatti ve lo dico subito: sia che siate amanti o meno dei giochi con protagonisti i più famosi mattoncini colorati del Mondo, questo è il videogioco LEGO definitivo.

IL CANTIERE È APERTO

Ci sono volute tre edizioni di Disney Infinity e cinque di Skylanders (più quel "piccolo" fenomeno nintendiano chiamato Amiibo) prima che in Warner Bros. capissero di avere fra le mani la pappa già bella pronta. Con Dimensions, infatti, anche i videogiochi LEGO rompono finalmente la quarta parete e diventano toys-to-life, pronti ad invadere le nostre case con una miriade di personaggi e mattoncini colorati. La cosa più bella di questa "nuova" formula (e che in effetti è quella che veramente differenzia questo gioco dai concorrenti) è proprio dovuta alla natura stessa dei LEGO: la confezione base di Dimensions include -esattamente come i già citati Infinity e compagnia bella- una piattaforma da collegare alla console sulla quale collocare i personaggi...ma qui dobbiamo costruire tutto con le nostre

mani! Un gioco nel gioco, insomma, che diventerà i più piccoli ma anche i più grandicelli, facendoli tornare con la mente alla loro infanzia, quando passavano pomeriggi interi a smontare e rimontare folli costruzioni cubettose, mentre il gatto cercava di mangiarsi i pezzi (ehm...fate finta di non aver letto queste ultime parole...). Anyway, dopo circa un'oretta di gioco avrete costruito il vostro personalissimo "Portale Dimensionale" in real-life sul quale collocare i tre protagonisti principali del bundle (quattro, considerando la Batmobile, che anche in versione LEGO spacca di brutto): Batman, Gandalf e Wyldstyle. E preparatevi a ridere, tanto!

MISCUGLI, MISCUGLI!!!

Eh sì, so benissimo che la novità più importante del nuovo titolo di Traveller's Tales è proprio l'utilizzo dei

personaggi "reali" (vabbè, ci siamo capiti) ma prima di parlare del gameplay, permettetemi un appunto su un'altra cosa che, secondo me, giustifica da sola l'acquisto di questo LEGO Dimensions: in questo gioco ci sono quasi 30 (trenta!) franchise tutti insieme! Immaginatevi di prendere tutti i giochi (ma anche i film) della serie LEGO usciti finora. Ora metteteli DELICATAMENTE in un frullatore e...attivatelo alla massima potenza mescolando il tutto come se non ci fosse un domani!! Ecco, il risultato è Dimensions, un gioco nel quale Batman si ritrova ad aiutare Gandalf a fuggire dal Balrog per poi giungere, qualche tempo dopo, in una simpsoniana Springfield per salvare Homer dal cattivone di The LEGO Movie. Robe assurde, davvero; solo qui potrete visitare il Jurassic Park (o World) assieme a Wonder Woman oppure viaggiare nel futuro accom-

Tutti insieme appassionatamente

Il fatto che in LEGO: Dimensions ci siano una miriade di personaggi tratti da franchise che -diciamolo- non c'entrano nulla l'uno con l'altro, è una delle cose più divertenti del titolo TT Games. Preparatevi a vivere situazioni che vorrei definire "esilaranti" ma che, di cuore, considero "da farsela sotto dal ridere"! Ecco l'elenco di tutti gli "universi" inclusi (al momento) nel gioco:

- DC Comics
- Il Signore degli Anelli
- The LEGO Movie
- Ritorno al Futuro
- I Simpson
- Portal 2
- Doctor Who
- Jurassic World
- Scooby-Doo
- LEGO Ninjago
- LEGO Batman - Il film
- LEGO City: Undercover
- Il Mago di Oz
- Legends of CHIMA
- Ghostbusters
- Midway Arcade
- Mission: Impossible
- Harry Potter
- Adventure Time
- A-Team
- Gremlins
- Beetlejuice- Spiritello porcello
- E.T: L'extraterrestre
- Knight Rider (Supercar)
- Le SuperChicche
- Teen Titans Go!
- Sonic the Hedgehog
- I Goonies
- Animali fantastici e dove trovarli





Ecco il fantastico kit incluso nello Starter Pack!

pagnati da Marty McFly, Scooby-Doo e Slimer. Oltretutto, queste cose sono già pazzesche per conto loro, ma diventano ancora più divertenti grazie al classico humor che da sempre caratterizza i titoli ispirati al brand danese (e l'ottimo doppiaggio italiano fa il suo sporco lavoro; sfido chiunque a non ridere durante le sequenze "dei Batman").

LEGO SCACCHI

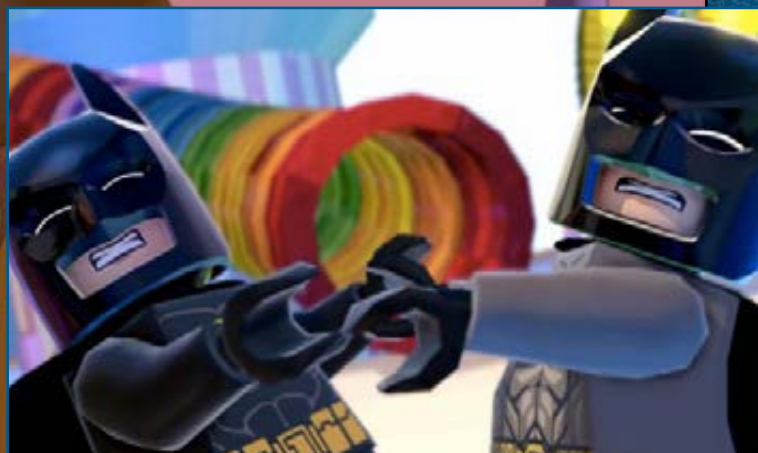
Se avete giocato almeno uno dei titoli della serie LEGO tra i miliardi usciti per le svariate piattaforme, vi troverete a casa. La struttura di gioco è la stessa, in fin dei conti, e passa da sequenze platform ad altre action intervallate da tanti -ma relativamente semplici- enigmi ambientali da risolvere tramite i famosi mattoncini colorati; il tutto, come sempre, affrontabile anche con un amico (solo in locale). Dimensions si arricchisce però di elementi puzzle di tutt'altro livello grazie all'utilizzo del Toy Pad: in diversi momenti (alcuni dei quali, in effetti, un po' forzati) è infatti necessario spostare i personaggi LEGO sulla piattaforma giocattolo per attivare interruttori, piattaforme e roba varia, oppure per teletrasportare i protagonisti in luoghi altrimenti inaccessibili grazie alle combinazioni di colori (il Toy Pad si illumina in base alle esigenze), che danno il meglio durante le "boss fight". Insomma, si tratta di un sistema che nel complesso funziona bene e aggiunge un po' di pepe al classico gameplay dei giochi LEGO. Voglio dire, il difetto più grande -se

proprio vogliamo considerarlo tale- di questo nuovo modo di giocare è che la piattaforma si collega alla console via cavo, quindi se videogiocate in salotto sarete necessariamente obbligati a metterla per terra oppure -che so- ad appoggiarla su un tavolo o su una sedia. No, sul gatto no.

È MERAVIGLIOSO00000!

Come detto in apertura di recensione, LEGO Dimensions è ad oggi il miglior titolo della serie, e probabilmente lo sarà per parecchio tempo. Graficamente e a livello audio è impeccabile (con le colonne sonore ufficiali di tutti i brand inclusi nel gioco) e persino a livello di contenuti...beh, è enorme! Oltre alla modalità Storia, infatti, il gioco è costituito anche da una miriade di Mondi Avventura. Cosa sono? In pratica, sono vastissimi livelli open-world ispirati ai vari franchise in cui si possono compiere missioni, risolvere enigmi, raccogliere oggetti preziosi e combattere in arene dedicate. L'unico "problema" è che per accedere a questi livelli extra dovete necessariamente possedere (fisicamente) almeno un personaggio appartenente al rispettivo mondo. Quindi, in sostanza, sono dei DLC che potete sbloccare acquistando i vari pacchetti espansione. Tenete comunque presente che già in versione "liscia" (lo Starter-Pack, insomma) LEGO Dimensions è in grado di regalare ore e ore di divertimento assoluto. A tutti; grandi, piccini, barbuti e non.

PSM LOGAN SINGER



La pagella di PSM

	GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMPATTO
IN BREVE:					
* Tantissimi personaggi.					
* Un sacco di roba da fare.					
* Colonna sonora da urlo.					
* Si gioca con i veri Lego!					
- Pacchetti espansione...					
- Il sonoro non mi arriva!					

Folle, divertente e coloratissimo; Lego Dimensions è tutto ciò che un fan dei videogiochi e dei piccoli mattoncini colorati ha sempre sognato... E anche di più!

8.5

Produttore: DOUBLE FINE PRODUCTIONS | Sviluppatore: ABSTRACTION GAMES | Multiplayer: NO | Formato: PS4



Tutto in 140 si muove a ritmo di 140 Bpm. Magari è per questo che si chiama 140...

140

Platform a suon di Dubstep che finisce prima di cominciare!

1 40 è un platform che ti sbatte in faccia il suo essere un gioco nutrito a 140 Bpm dove piattaforme saliscendi, colori e terreni-trampolino si generano e si annullano al ritmo suindicato. Zero punteggio, zero menu, zero pause e zero possibilità di interrompere il gioco. Si è un quadrato quando non ci si muove, un cerchio quando si rotola e un triangolo quando si salta. Prestando attenzione al ritmo suindicato, che trasforma in real time le piattaforme su schermo, tutto il resto di 140 è musica dubstep incalzante, spigolose geometrie da raggiungere e sfere di colore da raccogliere e da condurre verso zone specifiche, che

ritinteggiano lo schermo provvedendo ad un nuovo livello da affrontare. Tre sono i livelli totali e pochi i boss da affrontare a suon di 140 Bpm, schivando i loro proiettili, sparando laser in auto-fire e poco altro. Dopodiché il gioco... finisce. Sul serio, una quarantina di minuti e una schermata avverte della fine del gioco. È possibile poi rigiocare i livelli in modo strutturalmente speculare, ma l'esaltazione iniziale data da un'esperienza che all'inizio abbaglia con una certa sua personalità, finisce tutta lì. E la puzza di una tech-demo a pagamento è purtroppo dietro l'angolo...



PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Platform sfizioso e... dubstep!
- Il ritmo è la chiave.
- Bella combinazione sound-platform.

- Fin troppo minimalista.
- Breve, anzi brevissimo.
- Sapore di tech-demo a pagamento.

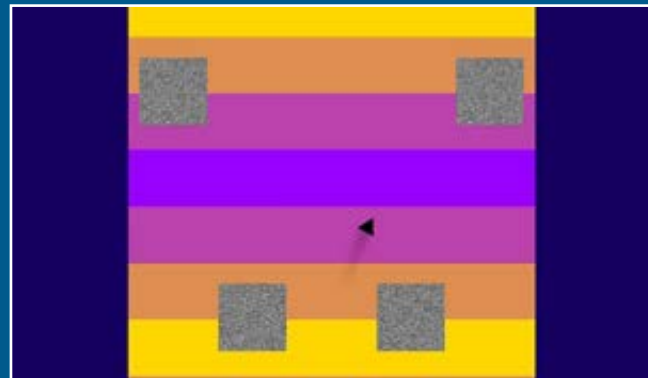
140 è troppa brevità dentro un'affascinante personalità. Ammalia col ritmo, diverte col gameplay e abbraccia col suo sound, ma contraria per il suo sapore di tech-demo a pagamento. Tutto qua.

GRAFICA	7.0
SONORO	8.0
GIocabilità	7.5
LONGEVITÀ	3.0
IMPATTO	5.0

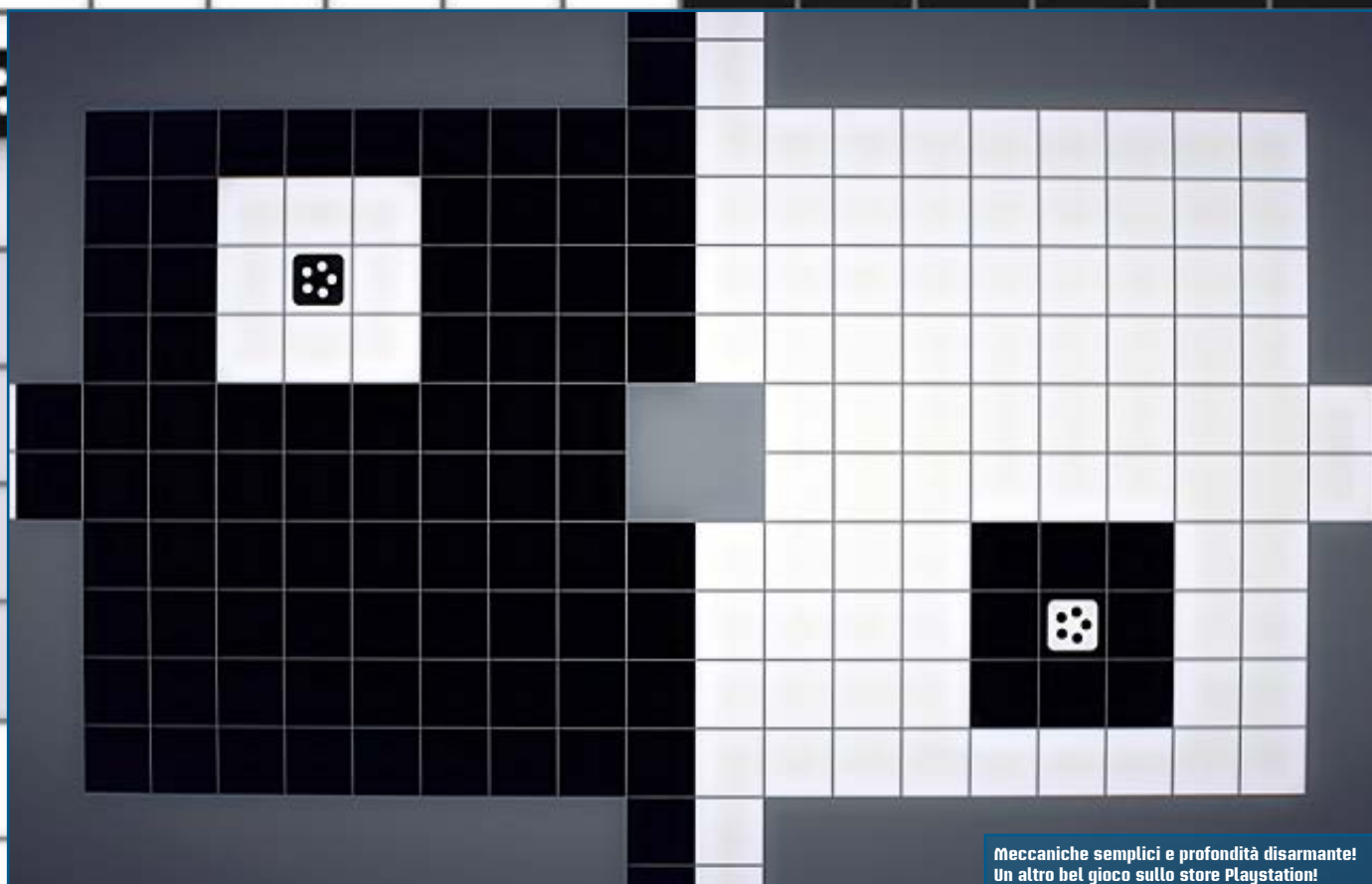
6.0

Storie di porting

La storia di 140 è molto semplice. Da una parte abbiamo il suo sviluppatore, Jeppe Carlsen, un tizio abbastanza talentuoso che ha contribuito alla creazione dei puzzle di Limbo e Inside (rece su questo numero). Dall'altra c'è l'etichetta Double Fine di Tim Schafer, che invece ha dato una mano ad effettuare il porting del gioco su console. 140 nasce tre anni fa come esercizio di programmazione di Carlsen su Unity, aggiudicandosi alcuni riconoscimenti all'Independent Game Festival. Inutile dire che questo platform trova la sua migliore espressione nella versione iOS con i controlli touch, così come rilasciata nel 2013. Ma anche con un Dualshock 4 in mano, in fondo non se la cava niente male...



Produttore: HYPERSPECT | Sviluppatore: HYPERSPECT | Multiplayer: SI | Formato: PS4



Meccaniche semplici e profondità disarmante!
Un altro bel gioco sullo store Playstation!

INVERSUS

Space shooter basati sul caos deterministico? Welcome to Inversus!

Deterministico caos!

Nell'estate 2013 Inversus era solo un progetto embrionale destinato ad una game jam, e basato sul concetto di caos deterministico. Per intenderci, la scacchiera di gioco non è configurata e generata in maniera casuale, bensì creata di volta in volta dalla complessità dell'azione dei giocatori, che la rendono un puzzle unico ad ogni partita. Ogni meccanica di gioco è non invasiva e produce interferenze minime sulla struttura globale, in quanto pesantemente influenzata dal giocatore. Semplicità che diventa profondità e complessità sono le caratteristiche che rendono Inversus qualcosa di davvero originale!

Sbarca sul Playstation Store questo space-shooter all'inverso, giocabile sino a quattro giocatori contemporaneamente. Caratterizzato da un game design semplice e dannatamente profondo al contempo, in Inversus il movimento dei giocatori è vincolato da una griglia di colori opposti, bianco e nero. Le mura dell'uno sono le vie percorribili dall'altro, e viceversa. Sparando nelle quattro direzioni – a seconda che si preme Triangolo, Cerchio, Croce o Quadrato – il proiettile rivoltala le "mattonelle" in modo da bloccare, intrappolare o chiudere il nemico fra le stesse, e viceversa a seconda dei colori. Raccogliere proiettili rossi

energizza lo sparo, mentre tenendo schiacciato uno dei quattro tasti si abilita il multi-sparo. Fra esplosioni a catena, moltiplicatori di punteggio, modalità online e locali divise fra competitive e battaglie 1v1 e 2v2, di concerto con una modalità versus che presenta ventisette mappe totali alle quali se ne aggiungono sei di difficoltà crescente per quella in singolo, Inversus è di una generosità disarmante. Stiloso, competitivo ed elegante, fatelo vostro senza esitazioni se come minimo vi piacciono gli space-shooter eclettici e originali.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

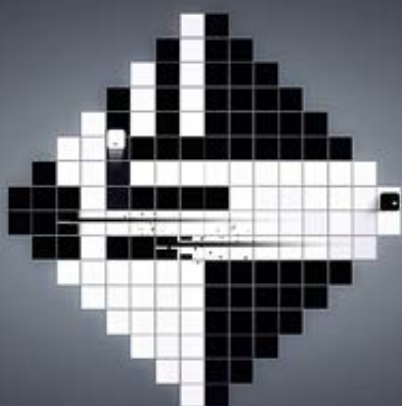
- Originale e appagante!
- Il concetto di caos deterministico
- Modalità arcade e...
- ...multiplayer locale e online.

- Troppo minimalista forse?
- Pochi giocatori online.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.0
GIocabilità	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	7.5

Inversus è un gioco d'azione minimalista, profondo e strategico che metà basta. Un concentrato di elegante varietà che non può mancare nella collezione degli amanti degli space-shooter su PS4!

8.0



Produttore: **PLAYDEAD** | Sviluppatore: **PLAYDEAD** | Multiplayer: **NO** | Formato: **PS4**



L'ossessione di trovare una via e fuggire a volte è l'unica cosa che conta. Specialmente nel mondo distopico di Inside.

INSIDE

Sfuggire al controllo, per un mondo libero di essere e sognare.

Inizialmente doveva essere una recensione da due pagine, questa, se non fosse che di Inside, a ben vedere, non si può scrivere né parlare, pena la rivelazione della sua interpretazione più fondante. Un ragazzino che tenta di fuggire dagli occhi vigili di un mondo distopico. Uomini ridotti a gusci vuoti, controllati come zombie. Sono queste le sole cose che in una recensione di Inside si può e si deve affermare. A prescindere dal piano di lettura simbolico, metaforico e sociale, tutto il resto è Croce per saltare, Quadrato per spingere/tirare e interagire con gli oggetti. La levetta analogica sinistra per muoversi. Come Limbo,

degli stessi danesi Playdead, Inside possiede una potenza espressiva, una estetica oscura e una meravigliosa direzione artistica nella quale sono intercalati enigmi ambientali, alcuni davvero geniali. Il punto rimane sempre lo stesso: vale il suo prezzo, considerando 5 ore di gioco e i relativi trofei? La risposta è sì, se si considera il videogioco una piattaforma d'elezione d'arte privilegiata per veicolare messaggi. Chi non la pensa così può dare le spalle e tranquillamente perdersi tutto, ma davvero tutto di questa nuova e meravigliosa esperienza della indipendente Playdead.

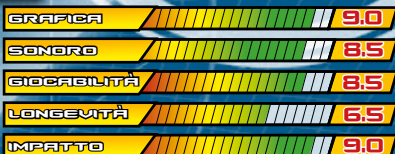
PSM **BRAUNLUIS**

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Oscuro, crudo, suggestivo.
- Arte del paraverbale.
- Enigmi ben strutturati.
- Direzione artistica al top.
- Splendido sound design.

- Discutibile longevità?



La potenza espressiva di Inside, il messaggio che vive dentro Inside riconfermano il talento di Playdead quale studio indipendente. Come per Limbo, un'esperienza da non mancare.

8.5

Big brother senza parole

Per esprimere la sua potenza espressiva, Inside non ha bisogno di parlare, poiché la sensazione d'essere controllati va oltre ciò che esplicitamente compare su schermo. Si tratta di una paranoia continua, perdurante, che braccia il giocatore anche nei momenti di silenzio in cui non vi sono presenze (uomini, robot, cani da guardia) in giro, e tutto sembra apparentemente calmo. Il lavoro estetico e di sceneggiatura messo su da Playdead, combinato alle meravigliose atmosfere sonore (e di silenzio) garantite dal sound design dello stesso Martin Stig Anderson di Limbo, giocano in Inside un ruolo fondamentale. Ancora, e di nuovo, da queste parti è di casa l'Arte.



Produttore: INFINITE DREAMS | Sviluppatore: INFINITE DREAMS | Multiplayer: Sì | Formato: PS3, PS4, PS VITA



Con la sua bella grafica, le belle musiche e le sue esplosioni appaganti Sky Force Anniversary è semplicemente un piacere da giocare!

SKY FORCE ANNIVERSARY

Il porting di un porting per un gran bel shoot 'em up!

Quattro medaglie per domarli tutti!

Conquistare tutte e quattro le medaglie di uno stage, e poi altre quattro ancora, vuol dire accedere alle modalità Difficile e Impossibile, che di base presentano nemici più tosti e più proiettili su schermo. Tale difficoltà è controbilanciata da un loot più importante, con un moltiplicatore più elevato e più monete da spendere nell'hangar dei potenziamenti. La formula risulta vincente e ai limiti della dipendenza, considerando non solo la soddisfazione data dalla possibilità di migliorare sensibilmente la propria capacità di difesa e di attacco, ma anche il tempo necessario per potenziarsi totalmente sino alla cima dei capelli. A dispetto di qualche breve magagna di frame rate, degli elementi abbastanza piccoli e dei caricamenti leggermente più lunghi sulla portatile Sony, sia su PS4 che su PS Vita Sky Force Anniversary ha il potere di tenere incollati allo schermo, e questo la dice lunga sulla bontà dell'opera di questi polacchi di Infinite Dreams.



Porting del medesimo shoot 'em up su PC, e a sua volta porting del Free-to-play Sky Force 2014 per iOS e Android, Anniversary ha un retaggio risalente al 2004.

Uno shoot 'em up classico, che scolla verticalmente mostrando un 3D pulito e di buona fattura, una colonna sonora incalzante e nove missioni. Acquistabile cross-buy su Store, nonché dotato della funzionalità cross-save, l'esperienza di Infinite Dreams è classica nella struttura e vincente nella formula. Raccogliere monete per i potenziamenti di scudi, cannoni, calamita acchiappa-monete o laser richiede di rigiocare parecchio le missioni già sbloccate, a favore della

longevità che, se considerata solo per le nove missioni, non è proprio il massimo. Ottenere tre medaglie su quattro, soddisfacendo requisiti quali il recupero di uomini a terra, non subire colpi o distruggere tutti gli oggetti in uno stage, abilita le missioni successive, con la cop per due in locale a semplificare le cose. A questo si aggiunge un comparto tecnico di tutto rispetto. Anniversary costa qualche soldo, ma l'alta qualità con la quale è stato realizzato vale il suo prezzo. Se siete amanti degli shoot 'em up, fatelo vostro senza indugi, poiché tutto è davvero realizzato con stile in questo gioiellino di Infinite Dreams.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- ✦ Cross buy & Cross Save.
- ✦ Grinding assuefacente.
- ✦ Musiche ed effetti incalzanti.
- ✦ Elevata rigiocabilità.

- Azione meno "leggibile" su PS Vita.
- Co-op solo locale.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	8.0
IMPATTO	7.5

Sky Force Anniversary è davvero un buon shoot 'em up, un po' contenuto in quanto a varietà forse, ma dannatamente magnetico e tecnicamente valido. Nel farlo vostro ci farete più di un giro.

8.0

Produttore: UBISOFT | Sviluppatore: UBISOFT | Multiplayer: SI | Formato: PS4



JUST SING

Il gioco preferito dai vostri vicini!

Amo la musica. Ho ereditato questa passione da mio padre (musicista di professione), quindi la musica è stata -ed è- parte integrante della mia vita sin da quando ero in fasce, tant'è che "inevitabilmente" sono finito a suonare la batteria e cantare (da anni, ormai) in svariate band. Eh sì, e mi sono persino sposato una cantante lirica! Di conseguenza, essendo anche amante dei videogiochi e di Playstation (sennò che diavolo ci farei qui?!), casa mia è da sempre piena di praticamente tutti i rhythm game pubblicati per le varie console Sony, a partire dallo storico Beatmania per PSOne, passando per i vari RockBand, Singstar e Guitar Hero. Ho trascorso serate favolose frantumando i timpani dei miei vicini

di casa tra "live" improvvisati e gare di canto con gli amici, ed è inutile dire che, quando Ubisoft ha annunciato l'arrivo di un nuovo gioco realizzato dallo stesso team di Lips (il Singstar di Microsoft, per capirci), ero al settimo cielo. Adesso che però l'ho provato... beh, diciamo che sono tornato con i piedi per terra.

VANITY SINGER

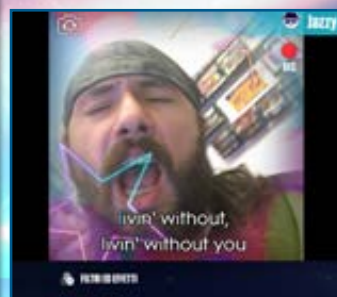
Come rendere al passo coi tempi un "semplice" karaoke? Cosa può, nel 2016, rappresentare una rivoluzione nel genere dei videogiochi musicali? Durante il brain-storming per decidere il da farsi, un paio di membri del team di sviluppo impegnato a farsi qualche selfie deve aver gridato: "Eureka! Facciamo usare lo smartphone come

controller principale!". Esatto, la grande novità (e forse anche la parte più divertente di Just Sing) è infatti la possibilità di utilizzare il proprio cellulare -tramite l'apposita companion app- come microfono assieme alla fotocamera frontale, che invece si occuperà di mostrare il vostro bel faccione sulla TV con tanto di "video musicale" montato ad-hoc. Una volta terminata la vostra performance, potrete salvare i filmati in locale, caricarli su Youtube o direttamente sulla piattaforma social messa in piedi appositamente da Ubisoft, nella quale potrete anche godervi le esibizioni di tantissimi, coraggiosi utenti che hanno deciso di condividere le proprie doti canore col mondo intero. Se siete di cattivo umore fate un salto in questa

sezione e guardatevi un paio di video: tornerete a sorridere in men che non si dica. Fidatevi, funziona!

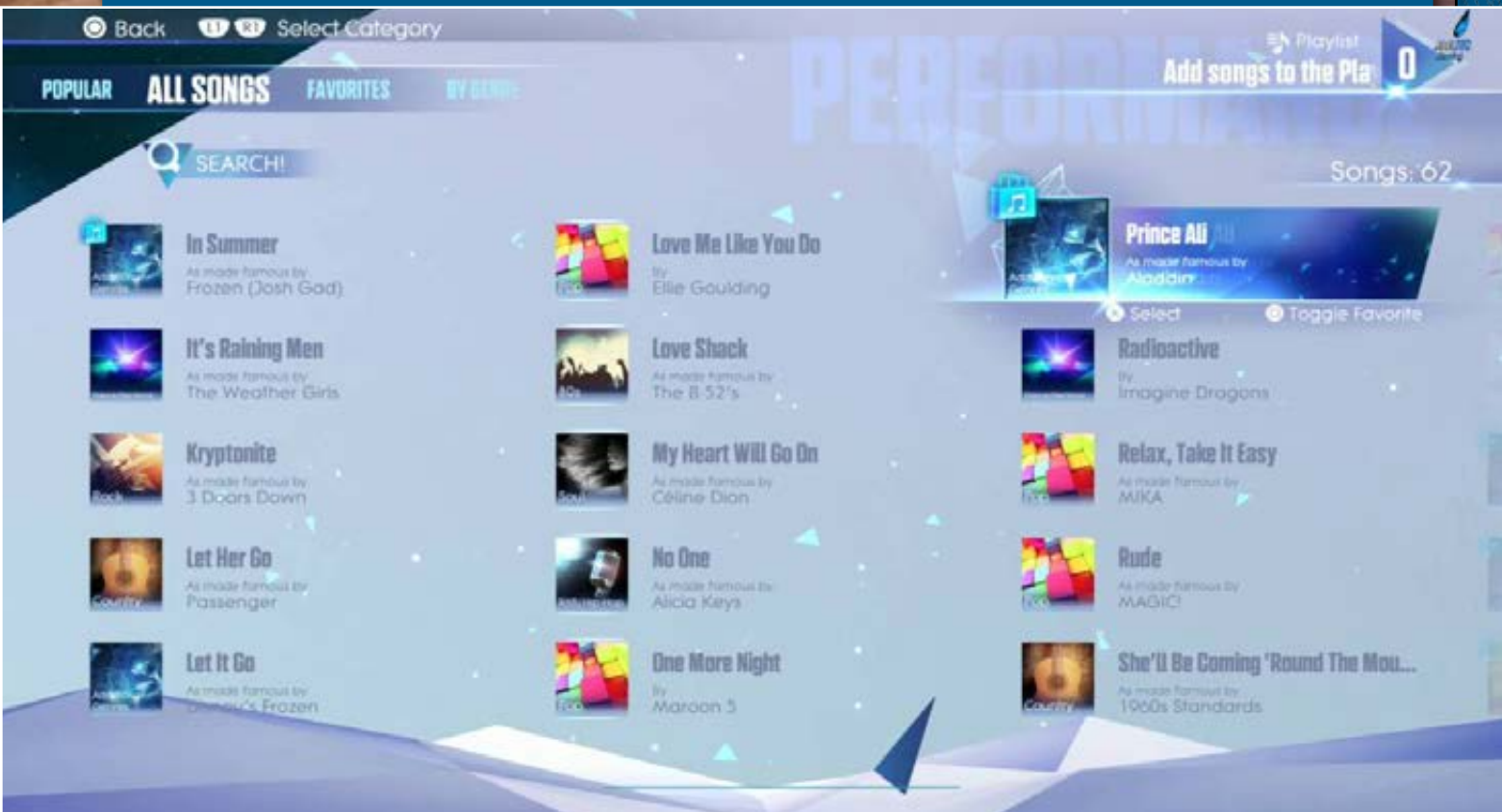
BAD LIP SYNC

È un peccato che in Just Sing la funzione di cattura dello schermo sia disabilitata, altrimenti avrei potuto farvi vedere qualche immagine tratta dai miei meravigliosi clip musicali (che possono anche sfruttare l'inquadratura fornita da PSCamera, se presente); dovrete accontentarvi di alcuni screenshots presi direttamente dal mio cellulare. Al di là delle mostruose espressioni facciali del sottoscritto (siete liberi di prendermi in giro sulle nostre piattaforme social; non mi offenderò), queste immagini mostrano, appunto, l'interfaccia che viene visualizzata sul dispositivo mobile,



Ce n'è per tutti i gusti

Il pacchetto base di Just Sing contiene all'incirca una quarantina di brani che spaziano tra i generi più disparati (anche se in ogni caso si nota una certa propensione per i brani pop), e altri possono essere acquistati sullo Store tramite "ticket" virtuali. Troverete sicuramente quello più adatto a voi, sia esso un pezzo di Mika o la favolosa The Fox di Vlivis. What does the fox say?



che differisce da quella della tv per la mancanza della classica barra su cui scorrono i testi delle canzoni, che apparirà invece sul lato sinistro del televisore. E qui arriva la nota dolente (tanto per stare in tema): il rilevamento della voce da parte del gioco. Cerco di farmi capire con un esempio pratico. Avete presente come in Singstar, RockBand e Guitar Hero (i vecchi capitoli) l'indicatore della traccia vocale teneva conto della vostra intonazione, permettendovi di cantare in una tonalità a voi più congeniale, ma pur sempre dovendo rimanere intonati per potervi garantire un punteggio alto? Ecco, nel nuovo titolo Ubisoft potrete anche essere stonati come una campana rotta, ma se riuscirete a fare uscire dalla bocca una qualsiasi frase al momento giusto, il gioco ve la darà per

buona e vi dirà comunque che siete stati perfetti, con la conseguente pioggia di "stelline" a fine brano. In pratica non c'è sfida; ogni linea di testo scorre sotto a un rettangolo corrispondente che si riempie quando cantate, e vi basta tenere la nota (ancora, QUALSIASI nota) sino alla fine del "blocco" per ottenere il punteggio migliore. Va da sé che anche la modalità Battaglia (con tanto di split screen) di competitivo ha ben poco. Questo è un male? Non necessariamente, semplicemente rende Just Sing più simile a un classico karaoke, piuttosto che a un vero e proprio videogioco. Questo però non cambia il fatto che, con un po' di alcool in corpo e qualche amico, il divertimento è assicurato!!

PSM LOGAN SINGER



Dovete comprare il gioco anche solo per i filmati degli altri utenti; ne vale la pena!

La pagella di PSM

INGRESSO:

- La faccenda del video è divertente.
- La scaletta accontenterà un po' tutti.
- Basta lo smartphone per giocare.

GRAFICA 6.0

SONORO 7.0

GIOCABILITÀ 7.0

LONGEVITÀ 6.0

IMPATTO 6.0

6.5

Just Sing è perfetto per le vostre serate tra amici a base di pizza e birra. Se cercate un rhythm game impegnativo, cercate altrove.

Produttore: LUDO LAND | Sviluppatore: LUDO LAND | Multiplayer: NO | Formato: PS4

Le stagioni attraversate da fantasie a quattro lati!



FOUR SIDED FANTASY

Sfuggire al controllo, per un mondo libero di essere e sognare.

Davvero bello questo puzzle platform 2D della americana Ludo Land, così pieno di stile, colore, carattere e quella personalità che spesso contraddistinguono le esperienze ludiche superficiali da quelle che sanno lasciare un sapore di compiutezza e genialità. Due figure senza nome, una maschile ed una femminile, devono attraversare il tempo delle quattro stagioni sfruttando le particolarissime meccaniche di gioco (vedi box). Fra ostacoli, trampolini, pareti apparentemente insormontabili e superfici letali da evitare, Four Sided Fantasy fa un uso davvero caldo e avvolgente della luce, dei suoi colori accesi e persino

degli effetti di illuminazione notturna, denotando una cura nello sviluppo che sorprende per lungimiranza e qualità. Una colonna sonora piacevole e rilassante accompagna le sessioni di gioco che, una volta comprese le meccaniche, possono abbastanza inficiare la longevità. Ma dato il livello artistico e il prezzo al quale è proposto, si tratta di un rischio che davvero vale la pena correre. Se come minimo amate i platform sul genere Braid e Portal, giocate questa chicca presente su Playstation Store. Lo stupore, oltre al divertimento, è garantito.

PSM BRAUNLUIS

Meccaniche geniali

Four Sided Fantasy è tutto nelle sue meccaniche. Muri da valicare, batterie da reperire e pareti elettrizzate da non toccare vanno aggirati congelando l'azione tenendo premuto il tasto R2. Lo schermo viene delimitato come fosse l'inquadratura di una telecamera, con tanto di simbolo di registrazione in corso. A quel punto, se non ci sono ostacoli, il personaggio che stiamo controllando può raggiungere il limite dello schermo e sbucare dalla parte opposta (un po' come Asteroids o Pac-Man, per capirci). Se a fare questo è il personaggio maschile, dall'altra parte spunterà quello femminile, e viceversa. Le declinazioni connesse a questa interazione sono innumerevoli, soprattutto quando più avanti nei livelli entra in gioco l'assenza di gravità. Ma Four Sided Fantasy è fatto per essere giocato, più che spiegato. Davvero non esiste modo migliore per lasciarsene incantare.

La pagella di PSM

IN BREVE:

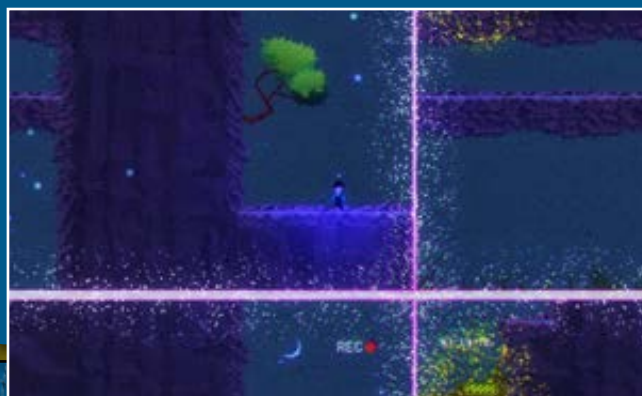
- Artisticamente valido.
- Ricco di personalità.
- Meccaniche originali.
- Bei puzzle...

- ... a volte risolti casualmente.
- Discutibile longevità.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.0
GIocabilità	8.5
LONGEVITÀ	7.0
IMPATTO	8.5

Four Sided Fantasy è un puzzle platform che stupisce per stile, meccaniche e personalità. A fronte di una longevità non troppo elevata, si tratta di un titolo caldamente consigliato. Provatelo!

8.0



Produttore: FABRIK | Sviluppatore: FABRIK | Multiplayer: SI | Formato: PS4

Il nostro boss in Filthy Lucre! Ci si può fidare di un sorriso così, vero?



FILTHY LUCRE

Scagnozzi al servizio di vecchi boss mafiosi!

Coscienza co-op

Filthy Lucre presenta un "Heat Level" determinato da ciò che si compie nel gioco. Si tratta di una reazione a ciò che si sta combinando sulla scena, e che può sfociare con l'assalto delle forze Speciali. La cosa interessante è che si può rientrare in qualsiasi momento nel furgone con cui siamo arrivati, anche se la missione non è terminata, accumulando comunque esperienza e conservando soldi e obiettivi primari/secondari raggiunti. Durante una missione in multi online o locale, quando il nostro compagno è preso in ostaggio e interrogato, il livello di Heat aumenta e con esso i rinforzi. A quel punto si può decidere se aiutarlo oppure fuggire col bottino. Inutile dire che la strategia migliore è cooperare pianificando una soluzione mista di stealth e action, ma ignorare la coscienza salvando la pelle e fuggendo col malloppo è sempre una tentazione bella forte, in Filthy Lucre.



Filthy Lucre è un action game tattico-stealth isometrico, con una buona modalità co-op sia locale in split screen che online.

La storia è quella del boss mafioso Ronnie che ritrovatosi sul lastrico chiede al suo scagnozzo (voi) di recuperargli soldi, oggetti d'arte e tutto quanto gli è stato sottratto. Partendo da un hub in cui selezionare l'arsenale, le missioni, il personaggio e le impostazioni di gioco, Filthy Lucre butta subito il giocatore nell'azione, costringendolo ad una scelta che si piazza in bilico fra la tattica stealth strategica e l'assalto violento. Hackerare le telecamere, stordire i nemici e nascondere i loro corpi, oppure sparare a tutto spiano fregandosene

degli allarmi è una scelta di gusto personale. Sin dalle prime battute si scopre però che l'esperienza è prevalentemente stealth. I difetti sono evidenti: qualche inerzia di troppo nei movimenti del personaggio (trascurabile), una I.A. deficitaria e una imprecisione nel rispondere ai comandi che inficiano il sapore finale di gioco. Che lo si giochi in singolo oppure in multi, 15 sono le missioni totali su 5 diversi scenari, con più di una trentina di armi e gadget. L'opera di Fabrik ha abbastanza senso se giocata in co-op, ma risulta limitata in singolo. Volendone valutare l'acquisto, si tratta di qualcosa da considerare.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- ★ Action e strategico assieme.
- ★ Divertente e intrigante in co-op.
- ★ Buona giocabilità generale.

- I.A. troppo rigida.
- Inerzia nei controlli.
- Comandi imprecisi.

GRAFICA

7.0

SONORO

7.0

GIOCABILITÀ

8.0

LONGEVITÀ

7.5

IMPATTO

7.0

Per come si presenta, Filthy Lucre è un titolo ingannevole. Appena sufficiente come action, risulta invece più che discreto come stealth. Tenetelo a mente, se volete considerarne l'acquisto.

7.5

Produttore: CURVE DIGITAL | Sviluppatore: HIDDLESTICKS | Multiplayer: NO | Formato: PS4, PS VITA

Hue e la sua magica ruota di colori! Sfumature comprese, ovviamente.

HUE

Quando le sfumature di colore contano davvero!

Hue è un puzzle platform 2D dal concept originale e dall'illuminato level design che se la gioca tutta sui colori. Gialli, rossi, azzurri, viola e relative sfumature. La storia è quella di questo omonimo personaggio che si risveglia nella sua camera in un mondo a toni di grigio, con la voce onirica della madre che gli parla di percezione e significato dei colori, di passione e di un esperimento fallito, ordinandogli di reperire un anello in grado di restituire colore al mondo. Man mano che si reperiscono questi colori, gli stessi possono essere selezionati da una ruota mediante l'analogico destro. A quel punto lo sfondo cambia colore, e tutti gli elementi dello stesso

colore scelto – piattaforme, porte, muri, rocce, ecc... – vengono cancellati dallo schermo, dando adito ad una pleiade di combinazioni/soluzioni davvero intriganti. Fra salti, cambi di colore al volo, spostamenti di oggetti e ripetute morti, è interessante che in Hue vi sia una storia, e che la percezione dei colori stessi entri metaforicamente nel racconto della voce narrante della madre di Hue. Non è longevo, e forse non proprio tutti i puzzle sono originali, con i vari corridoi e stanze che denotano una certa ripetitività. Ma di certo Hue è artisticamente valido ed ispirato, e vale la pena farsi un giro nel suo mondo colorato.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Art design ricco di personalità.
- Level design a tratti geniale.
- Narrativamente metaforico.

- Sottotitoli sono in inglese.
- Alcuni puzzle frustranti.
- Non molto longevo.

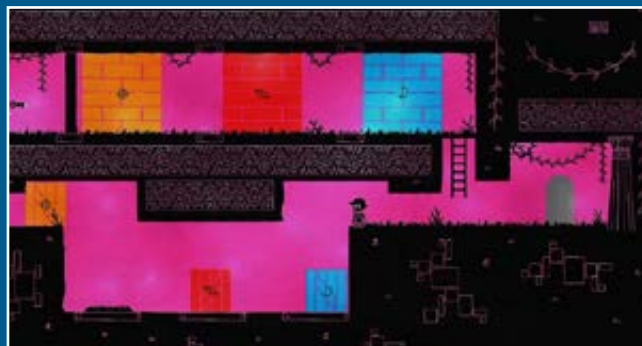
GRAFICA	8.0
SONORO	8.0
GIocabilità	8.5
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	8.0

Nel suo minimalismo basato sui colori, Hue sorprende con un art design e ai suoi puzzle ricchi di personalità. Tolta qualche imperfezione, gli amanti dei puzzle platform possono andare sul sicuro!

8.0

Questione di colori e art design

In virtù dei suoi colori pieni, freddi o caldi che siano, Hue è dannatamente piacevole da vedere e da giocare. Possiede un art design pulito, minimale, capace di sposarsi alla perfezione con i mutamenti di colore dello sfondo e con la storia di gioco. Vi è inoltre un costante senso metaforico in ciò che si compie, grazie anche alla narrazione sottotitolata (solo in inglese) della madre scomparsa (letteralmente, a causa di un esperimento) che tramite lettere sparse fra i vari livelli racconta la storia a suo figlio. L'esperienza di gioco vira abbondantemente verso il puzzle piuttosto che il platform, con alcuni passaggi che richiedono una buona dose di riflessione, più che altro. Hue resta comunque bello da affrontare, e chi lo proverà si ritroverà a contemplerne a più riprese la sua personalità.



Produttore: BLACKMILL GAMES | Sviluppatore: M2H | Multiplayer: SI | Formato: PS4

Verdun? Il primo fps online totalmente basato sulla Grande Guerra disponibile su PS4. Da non sottovalutare.



VERDUN

Giocare la Grande Guerra online, per non dimenticare.

Trincee online

Verdun è un'esperienza totalmente online con quattro modalità di gioco previste. La prima è "Linee del fronte", una sorta di guerra di trincea a squadre. In "Tutti contro tutti" si cerca invece di abbattere chiunque, armati di solo fucile. "Logoramento" è uno scontro mortale a squadre con arsenale completo, in cui ridurre a zero il numero dei nemici. E infine "Difesa del plotone", una sorta di Orda co-op che richiede di difendersi dalle ondate dei nemici, unica modalità disponibile in singolo se si gioca offline. Va da sé che per aumentare di livello e ottenere punti carriera necessari per sbloccare armi ed accessori è necessario passare attraverso la ripetuta esperienza di queste quattro modalità.



Guerre di trincea, brutali e logoranti, in questo first person shooter delle olandesi M2H e Blackmill Games. Guerre sporche, carneficine di uomini spediti ad ammazzarsi come animali. Un'esperienza di gioco basata tutta sull'online, che ripropone le dinamiche belliche - tutte contenute nelle trincee - di quel dannato 1916. Che giochiate nell'esercito francese, tedesco o belga, Verdun è caratterizzata dalle ricariche lente, dalle maschere antigas, dal morire dissanguati nel filo spinato, dall'essere fucilati per diserzione se si esce dal campo di battaglia e - più di tutto - da soldati che urlano e restano terra a gorgogliare dolore prima di spirare. Una fangosa guerra di trin-

cea, in cui bisogna scordarsi i fasti estetici di Call of Duty e vivere la battaglia in spazi ristretti, conquistando posizioni e respingendo i nemici dal proprio fronte. A scanso di equivoci, va specificato che il motore Unity fa il suo bel lavoro, ma la produzione risente di una pochezza estetica dal punto di vista grafico e di una IA abbastanza deficitaria. Ma si tratta probabilmente di una delle poche esperienze videoludiche del genere, nonché l'unica attualmente esistente su PS4. Se come minimo vi interessa il setting storico e la ricostruzione bellica della Grande Guerra, allora non c'è alcun dubbio: Verdun fa per voi.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- La rudezza della Grande Guerra.
- Longevo e giocabile.
- Unico nel suo genere su PS4.

- Tecnicamente solo discreto.
- IA. abbastanza deficitaria.
- Poche modalità online.

GRAFICA

7.0

SONORO

7.0

GIOCABILITÀ

8.5

LONGEVITÀ

8.5

IMPATTO

7.5

La Grande Guerra non è mai stata così vicina! Verdun è un'esperienza contenuta quanto unica nel suo genere, tecnicamente solo discreta forse, ma che si lascia tranquillamente giocare.

8.0

Produttore: CORNFOX & BROTHERS | Sviluppatore: CORNFOX & BROTHERS | Multiplayer: NO | Formato: PS4

No, non è Zelda. Anche perché la barca procede "a rotaie" e non si può manovrare. Ma visivamente siamo più che lì.



OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEA

Un emulo di Zelda tutto da giocare!

Interessante titolo uscito per iOS tre anni fa, che emulava ed omaggiava il mitico Zelda: The Windwaker sulla fredda superficie degli iPad. Noto perché Cornfox & Brothers riusciva a replicare la grammatica del titolo Nintendo adattandola alla versatilità dei sistemi touch, sacrificando qualcosa sull'altare della identità ludica, ovviamente. I primi due "sacrifici" consistevano nel fatto che il protagonista non poteva saltare, e la barca con cui si spostava da un'isola all'altra non era manovrabile. C'erano poi meno personaggi, meno nemici, meno sub-quest, boss innocui, la camera che non ruotava con l'analogico destro, il combat-system non era profondo e gli enigmi e il level design dei dungeon non risultavano così ispirati. Il gioco

latitava poi di indizi su come proseguire, rendendo obbligatorio il backtracking. Tutto questo è stato portato su PS4 con un'estetica più piacevole, il tutto adattato al Dualshock. I personaggi mancano di personalità, ma ci sono le musiche di Nobuo Uematsu e Kenji Ito. La cura nella fisica non è un granché, ma i vari ambienti e la buona luce addolciscono il piacere di giocare. Considerando la sua aura meno epica, se siete alla ricerca di un adventure spensierato, votato alla emulazione di Zelda, Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas fa per voi. Se invece non vi sentite piccoli grandi avventurieri in cerca di dungeon ed enigmi da affrontare, guardate pure oltre senza problemi.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

- Bella colonna sonora.
- Visivamente piacevole.
- Spensierato da giocare.

- Sezioni in mare "su rotaie".
- Progressione spesso causale.
- Backtracking marcato.

Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas è un'esperienza piacevole, che si lascia giocare. Pur senza scomodare i cavalli di battaglia Nintendo, se vi piace il genere fateci tranquillamente un pensiero.

GRAFICA	7.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.0
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	7.5

7.5

Storia e struttura

Il titolo di Cornfox & Brothers narra della storia di un giovane figlio che, dopo aver perso la madre, si mette all'inseguimento delle tracce del padre partito all'avventura per sconfiggere il mostro dei mari Oceanhorn. Pur emulando apertamente il titolo Nintendo, Oceanhorn vira sull'action-game, dato che i nemici e gli oggetti rilevanti sono marcati sulla mappa fissa in basso a destra dello schermo. Niente bussole o mappe dei dungeon da reperire come in Zelda, per intenderci. Se ciò semplifica abbastanza le cose, la dispersività e la non chiarezza su come muoversi per progredire è lo scotto da pagare per una semplificazione di questo calibro. Ma dato che parliamo di un titolo pensato per il sistema touch, il risultato è sicuramente di buona fattura.



Produttore: RAGEQUIT CORPORATION | Sviluppatore: RAGEQUIT CORPORATION | Multiplayer: SI | Formato: PS4

Immagine sfocata? Con le super velocità di Strike Vector EX c'è da aspettarsi questo e altro!



STRIKE VECTOR EX

A velocità supersoniche, fra capogiri e splendide dogfights!

felicamente single

Una modalità campagna in singolo è l'aggiunta esclusiva per la versione Playstation 4 rispetto a quella PC. Parliamo di 15 missioni totali con una storia e svariate cut-scenes appositamente dedicate, missioni tutte diversificate dalle modalità Survival, Attacco, Duello, Distruzione e altra robetta messa su assieme ad una IA irriducibile e competitiva. Tanta generosità che va ad aggiungersi alla bellezza di una grafica next-gen tenuta su da un Unreal Engine 4 in stato di grazia, che non sembra perdere un colpo. Con Strike Vector EX i ragazzi di Ragequit hanno fatto uno splendido lavoro.



C'è davvero poco da dire riguardo questo Strike Vector EX della francese Ragequit, splendido gioco di combattimenti aerei "mech style" in prima o terza persona, che ridefinisce le meccaniche del boost e dell'aerofreno con modalità stazionaria in volo. Nato come esperienza multiplayer online sino a 12 giocatori, con 15 mappe e una marea di combinazioni possibili fra le customizzazioni in garage e le varie armi (missili, mitragliatrice gatling, fucile di precisione al plasma, mine stalker, bombe suicide, ecc...), l'azione di Strike Vector EX è adrenalinica, gasante e spettacolare soprattutto grazie ai suoi scenari. Parliamo di una

esperienza hardcore, di quelle che non te la mandano a dire, caratterizzata tra l'altro da un rating M per il linguaggio spinto e senza fronzoli. E se non c'è nessuno online? Niente paura, si va offline in modalità Skirmish, colma di bot da fare fuori e caratterizzata da intense battaglie contro le IA. Inutile dire che l'utilità di tale modalità, fondamentale pensata per non starsene con le mani in mano, risulta molto adatta ad incrementare le proprie skills, perfezionare le strategie e sperimentare le varie armi. Un gioco completo e ben fatto, questo Strike Vector EX, che oggi può mostrare il suo valore anche su PS4.

PSM BRAUNLUI

La pagella di PSM

INGREVE:

- ★ Splendidi dogfight!
- ★ Veloce, tecnicamente valido.
- ★ Tante mappe e scenari.
- ★ L'arrestarsi in volo stazionario.
- ★ Longevo grazie al multiplayer!

- Per alcuni, troppo hardcore.

GRAFICA	9.0
SONORO	7.5
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

Strike Vector EX è un sogno per gli amanti dei dogfight hardcore online. Veloce, potente, strategico e con la validità di uno splendido comparto tecnico, siamo in pratica al top del genere su PS4!

8.5

CHECKPOINT PS4

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



Uncharted 4 Fine di un ladro

- + La storia è intrigante ed emozionante, non lesina colpi di scena, e l'azione è tra le più fluide e convincenti che si possano trovare sulla PlayStation 4.
- Non ci sono novità sostanziali rispetto ai precedenti capitoli, ma di per sé va benissimo così.

Qualità della produzione ai massimi storici per quanto concerne grafica e storia. La giocabilità è quella canonica della serie, con qualche tocco in più, tipo il rampino, che però non lascia il segno.

Voto: 9.0



Assassin's Creed Syndicate

- + Ambientazione perfetta e rampino favoloso.
- Non c'è più nulla di multiplayer.

Voto: 8.5



Dark Souls III

- + Level design curatissimo e tanta varietà di build e oggetti
- Frame rate talvolta ballerino.

Voto: 9.0



NBA 2K16

- + Tante modalità, compresa una storia d'autore.
- I giocatori pattinano un pochino.

Voto: 10



Destiny

- + Le meccaniche FPS sono molto solide e il mondo di gioco è gigantesco. L'aspetto migliore è indubbiamente l'integrazione del multiplayer nel gioco in singolo.
- C'è il rischio di fare un sacco di missioni, spesso simili tra loro, per il puro gusto di migliorare il personaggio e pavoneggiarsi. Il solo problema oggettivo sono i caricamenti davvero molto frequenti.

Se in Destiny cercate uno sparatutto spaziale ben costruito, qui lo avete trovato. Potete giocare da soli o in compagnia, potete dare importanza agli elementi GdR, ma non dovete farlo (per forza).

Voto: 9.0



Metal Gear Solid V The Phantom Pain

- + Uno dei migliori giochi per PS4 in circolazione e senza dubbio il migliore Metal Gear in fatto di grafica e dimensioni. Il fatto che sia open world nulla toglia alla qualità delle dinamiche di infiltrazione.
- È stata data troppa importanza alle audiocassette.

The Phantom Pain è il privilegio di poter sperimentare (forse) l'ultimo saluto di Kojima alla sua più longeva creatura. Un giro di emozione e gameplay, di cui semplicemente ammalarsi. V has come to.

Voto: 9.5



Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Edition

- + La massima espressione dell'action RPG.
- Frame rate infernale.

Voto: 9.0



The Order: 1886

- + Una grande storia da film con grafica perfetta.
- Si spara e si esplora un po' troppo poco. In somma, si gioca poco.

Voto: 8.0



No Man's Sky

- + Un universo virtuale infinito da esplorare.
- C'è qualche bug di qua e di là.

Voto: 9.0



Grand Theft Auto V

- + Anche se lo avete già finito e rifinito su PlayStation 3, questo è un gioco che amerete alla follia anche sulla 4. La novità principale è la visuale in prima persona, che gli dà un look e una giocabilità di altro livello. Della grafica non vale neppure la pena parlare: è miracolosa.
- Non ha difetti se non quello di non essere un gioco realmente nuovo.

The Last of Us Remastered è stato un Fate Vobis. Grand Theft Auto V non può esserlo, poiché Rockstar ha realizzato la sua primigenia visione autoriale. Questo è il GTA che dalla storia sarà ricordato.

Voto: 12



Resident Evil Revelations 2

- + Storia lunga, più altre modalità, più tanti zombi!
- Più action che survival horror.

Voto: 8.5



DOOM

- + La mattanza fatta viedogioco.
- Il livello di difficoltà è elevato, a volte pure troppo.

Voto: 9.0



Dragon Ball Xenoverse

- + Trama non scontata e sistema di combattimento ottimo.
- Il livello di difficoltà non è ben bilanciato.

Voto: 8.0

Scrivi a redazione@psmitalia.it **i tuoi suggerimenti!**



Just Cause 3

+ Dal punto di vista tecnico non si può chiedere di più alla PlayStation 4, quanto meno in termini di distruzione e baccano. Se cercate un gioco con stile raffinato e cultura guardate altrove, perché Just Cause 3 è inioranza crassa!
- Ci sono delle approssimazioni, il prezzo da pagare per tutte le cose da fare. L'unica un pelo fastidiosa è quella che riguarda il sistema di mira.

Non esiste al momento un gioco che consenta una maggiore libertà distruttiva. L'azione ha come unico limite la fantasia del giocatore e mette in risalto la potenza della PlayStation 4.

Voto: 9.5



Pro Evolution Soccer 2016

+ Grandi miglioramenti in difesa e nelle tattiche.
- C'è un po' di confusione nell'online.

Voto: 9.5



Wolfenstein The New Order

+ Si ammazzano cattivi come se piovesse.
- La componente stealth è un po' una forzatura.

Voto: 7.5



Tomb Raider Definitive Edition

+ Il DualShock 4 viene utilizzato come si deve!
- Rimane comunque un restauro HD di un'avventura già uscita su PS3.

Voto: 8.5



Far Cry Primal

+ È come una infinita passeggiata nei boschi, con il problema delle belve che ti vogliono mangiare e dei cattivi che ti vogliono ammazzare. Cosa c'è di meglio?
- Il problema è che le passeggiate nei boschi non piacciono a tutti... C'è infatti chi preferisce il centro commerciale.

Un Far Cry diverso da tutti gli altri, che combina elementi vecchi e nuovi portando la giocabilità su un piano diverso, quello dell'esplorazione costante, della sopravvivenza e della lotta corpo a corpo.

Voto: 9.0



Dying Light

+ Un survival-horror atipico con il parkour dentro..
- La trama fa acqua da parecchie parti.

Voto: 8.5



The Witcher III: Wild Hunt

+ Una storia narrata in maniera fantastica.
- Si segnalano sporadici cali di frame rate.

Voto: 9.0



FIFA 16

+ Database delle squadre mostruoso e tante modalità di gioco.
- L'I.A. ha ancora dei difetti.

Voto: 9.0

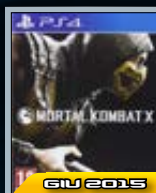


Thief

+ L'ambientazione è caratterizzata come si deve e il sistema di bilanciamento del livello di difficoltà lavora bene. Thief è un serio gioco di azione e avventura stealth.
- La trama non è del tutto convincente e il motore grafico è abbastanza datato. Il problema principale, comunque, sono i caricamenti: troppo lunghi e troppo frequenti.

Non vi nascondiamo che a noi Thief è piaciuto nel suo essere un gioco stealth sincero. Non se ne possono però ingnorare i difetti relativi alla grafica e alla trama, oltre che i continui caricamenti.

Voto: 7.5



Mortal Kombat X

+ Sistema di combattimento collaudato e belle novità nei contenuti.
- Trama senza pretese.

Voto: 8.5



Never Alone

+ Uno splendido racconto con un bel gioco intorno.
- Giocato da soli perde molto, il coop è d'obbligo.

Voto: 9.0



Uncharted: The Nathan Drake Collection

+ Tre grandi giochi!
- Ovviamente tre giochi già usciti in passato.

Voto: 10



Bloodborne

+ Il migliore action RPG disponibile per PlayStation 4 e sicuramente uno dei migliori su tutti i formati. Un gioco impegnativo e duro, che richiede dedizione e sa ricompensare elargendo molta soddisfazione.
- I caricamenti sono frequenti, perché si schiatta spesso, e il fatto che siano lunghi è un po' una rottura di scatole.

Le cose belle come Bloodborne bisogna guadagnarselo col sangue, bisogna saperle apprezzare e bisogna saperle giocare. Per tutto il resto ci sono un sacco di altri giochi meno impegnativi.

Voto: 9.0



Fallout 4

+ Un'avventura colossale e impegnativa!
- La grafica non è al top di gamma..

Voto: 9.0



Call of Duty: Black Ops III

+ Vince in singolo, con gli zombie e stravince in multiplayer!
- L'I.A. è poca roba.

Voto: 8.5



MotoGP 15

+ Tutto il mondiale aggiornato all'anno in corso.
- Poche novità in termini di modello di guida.

Voto: 8.0

CHECKPOINT PSP

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



Growlanser: Wayfarer of time

- + Intreccio di altissimo livello e battaglie tanto complesse quanto curate nei dettagli.
- Tecnicamente lascia il tempo che trova e il livello di difficoltà è parecchio old school.

Growlanser Wayfarer of Time fonde battaglie tattiche atipiche e profonde con un'ambientazione assai curata e un impianto ruolistico raro in ambito JRPG. Tra i migliori titoli del suo genere.

Voto: 9.0



OutRun 2006 Coast 2 Coast

- + Veloce e divertente come dev'essere!
- Si segnalano sporadici rallentamenti.

Voto: 9.0



Space Invaders Extreme

- + Uno shooter psichedelico che è già storia.
- Non è facile capire il sistema di punteggio.

Voto: 9.0



Ys: Oath in Felghana

- + Il JRPG più arcade di tutti i tempi!
- Non molto longevo e solo PSN.

Voto: 9.5



Ultimate Ghosts'n Goblins

- + Un platform ricco d'azione e di ritmo.
- Difficoltà ai massimi livelli.

Voto: 9.5



Monster Hunter Freedom 2

- + Immenso, vario e profondissimo!
- Caricamenti da latte alle ginocchia.

Voto: 8.5



Final Fantasy Tactics

- + Un eccellente GdR tattico.
- I rallentamenti rovinano la festa!

Voto: 9.0



What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2

- + Azione, strategia, follia!
- È molto difficile.

Voto: 8.5



GTA: Vice City Stories

- + Tante storie criminali da vivere per gioco!
- Tanti problemi tecnologici.

Voto: 9.5



Metal Gear Solid: Peace Walker

- + Finalmente è arrivato MGS 5, ed è solo su PSP!
- I controlli sono comodi, ma non comodissimi.

A sette anni dal suo esordio e dopo tre tentativi riusciti ma per un motivo o per l'altro non completamente a fuoco, la PSP strappa alle console da salotto un Metal Gear Solid di quelli giusti, uno di quelli che ogni appassionato della serie (e non solo) dovrebbe giocare: è una vera esperienza, produce assuefazione, vanta una ricca modalità cooperativa e da vedere e da sentire è uno spettacolo. Semplicemente fuori parametro.

Voto: 10.



GTA: Liberty City Stories

- + Immenso e irriverente come i migliori GTA.
- Rallentamenti nei momenti di caos.

Voto: 9.0



WipEout Pulse

- + Adrenalina a mille... e che grafica!
- Qualche minimo rallentamento.

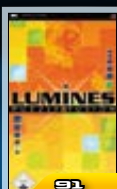
Voto: 8.5



Burnout Dominator

- + Un fulmine: spettacolare e divertente.
- Poche novità di rilievo.

Voto: 9.5



Lumines

- + Puzzle e musica da far ballare i neuroni.
- Meccanica di gioco non originalissima.

Voto: 9.0



Z.N.P.

- + Un roguelike completamente fuori di testa!
- In Europa è solo su PSN!

Voto: 9.0



Dissidia 012: Final Fantasy

- + Lotte spettacolari nel mondo di Final Fantasy.
- Storie incasinate e gioco molto difficile.

Voto: 8.0



Tekken: Dark Resurrection

- + Una conversione veramente eccezionale.
- Controlli poco affidabili e un po' scomodi.

Voto: 9.5



Soul Calibur: Broken Destiny

- + Graficamente è sbalorditivo!
- I controlli sono una roba da neurodelirio.

Voto: 8.5



LocoRoco

- + Lo stile portato al massimo livello!
- Level design a tratti poco ispirato.

Voto: 10



Every Extend Extra

- + Stile grafico e musicale per otaku.
- Non è facile capirlo, almeno all'inizio.

Voto: 9.5



Patapon

- + Un viaggio musicale per menti agili!
- Non è proprio accessibile, anzi!

Voto: 9.0



Gladun: This is an RPG

- + Un GdR action molto particolare!
- Solo su PSN!

Voto: 8.0

Scrivi a

redazione@psmitalia.it

i tuoi suggerimenti!



Killzone Mercenary

+ Un gioco impegnativo, che premia tanto l'abilità con le dita quanto quella tattica. Grafica al top!
- I.A. dei nemici basilare.

Tecnicamente ineccepibile e ludicamente apprezzabile, Mercenary è un gioco che rende onore alla PS Vita. È un FPS canonico per giocabilità e alto per quanto riguarda il livello di difficoltà.

Voto: 9.0



Velocity 2X

+ Azione di gioco velocissima e grafica pulitissima. Tutto issimo!
- La trama è il terzo incomodo.

Voto: 9.0



Earth Defence Force 2017 Portable

+ Sparatutto frenetico con tonnellate di armi.
- Grafica mediocre.

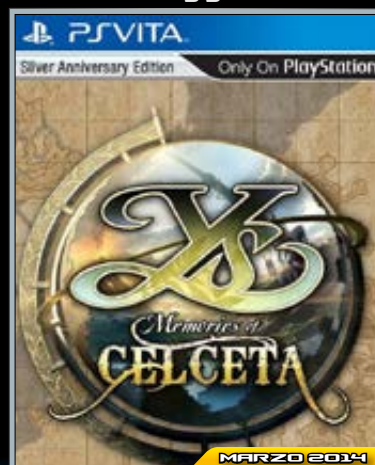
Voto: 8.0



Danganronpa:

+ Un gioco speciale, con una direzione artistica da urlo.
- Alcuni snodi della trama sono prevedibili.

Voto: 8.5



Ys: Memories of Celceta

+ Quando il territorio da esplorare è ampio e le possibilità di customizzazione dei personaggi sono "discrete" (che nel vocabolario di Magnvs significa eccellenti), un action JRPG non può che essere appagante.
- Tecnicamente, però, non è eccezionale.

Al di là di qualche appunto tecnico, Memories of Celceta porta su PS Vita quel mix di azione, musica e atmosfera che fin dalla metà degli anni '80 ha reso la saga di Ys un classico nella storia degli action-JRPG.

Voto: 8.5



Deception IV: Blood Ties

+ Sono tanti i punti a favore di Deception IV. Il primo riguarda l'editor delle mappe, poi c'è la grande varietà di scenari e trappole. La cosa più importante, comunque, è che si tratta di un gioco spassoso.
- La storia non dura tanto e tecnicamente è un po' obsoleto.

Dopo una lunga attesa la saga di Deception è di nuovo fra noi, offrendo una formula riuscita quanto inusuale nel panorama videoludico odierno.

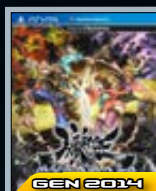
Voto: 8.0



Invizimals: L'Alleanza

+ Alto livello tecnologico nelle catture dei mostri.
- È un gioco molto, molto facile.

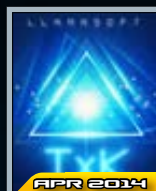
Voto: 7.5



Muramasa Rebirth

+ Azione frenetica e boss da fine del mondo!
- Molte aree sono troppo simili tra loro.

Voto: 8.0



Txx

+ Game design della vecchia scuola, che non sbaglia mai!
- I livelli finali sono quasi impossibili.

Voto: 9.0



Murasaki Baby

+ Non si è mai visto un gioco PS Vita con un rapporto qualità prezzo così vantaggioso. Lo stile e le meccaniche sono affascinanti e l'atmosfera è conturbante.
- In alcuni passaggi richiede delle mosse che possono far intrecciare le dita sul display. La longevità non è il massimo, anzi...

Da Murasaki Baby emerge un'anima che trascende il proprio stile graffiante, risultando pregna di messaggi densi e magistralmente orchestrati. Fra Ovosonico e PlayStation Vita è subito Arte.

Voto: 8.5



Tales of Hearts R

+ Eccellente dungeon design e longevità al top.
- Il livello di sfida a livello Normal è molto basso.

Voto: 9.0



Tearaway

+ PS Vita sfruttata in tutti i suoi aspetti action e platform.
- Finisce troppo in fretta.

Voto: 9.0



Futuridium EP Deluxe

+ Un'esperienza ludica compulsiva e delirante.
- Si segnalano casi di dipendenza cronica!

Voto: 9.0

PLAYSTATION 4 PRO...

... fra pressioni psicologiche, strategie, prezzi ed arte.

L introduzione nel mercato di PS4 Pro mette in gioco alcuni aspetti che, oltre le caratteristiche tecniche, i discorsi sugli upscaling, l'High Dynamic Range, le migliorie per chi possiede una TV 4K/Full HD e i panegirici sull'assenza del lettore UHD Blu-ray, non sembrano essere stati molto trattati. A quanto pare l'innovazione transita per l'incremento grafico, oggi. Non per il multiplayer, dato che feature e frame rate restano gli stessi. Non per le esclusive, visto che quelle per PS4 Pro saranno pari a zero. E nemmeno per le periferiche, poiché non è stato stravolto né potenziato il buon Dualshock 4. L'"esclusiva" oggi è data dal modo in cui un videogioco si presenta e gira su schermo, vale a dire se possiede più colori, più risoluzione, più effetti, più dettagli, un frame rate migliore e una maggiore stabilità. In altri termini, con PS4 Pro va a morire l'idea di salto tecnologico ampiamente visibile fra diverse generazioni di console per lasciare il posto ad un miglioramento di prestazioni di una "nuova" piattaforma nata nel tempo della generazione attuale. Si tratta di una mera revisione prestazionale, per intenderci, che per ottenerla costa quanto il prezzo d'acquisto del sistema precedente al lancio. Il presente Deep Inside vuole toccare alcuni aspetti laterali riguardo l'introduzione di PS4 Pro, e in primis, di come nella pratica Sony si sia basata sull'assunto psicologico-commerciale che i videogiocatori abbiano un desiderio di aggiornamento tecnologico tipico dei pcisti incalliti, i quali desiderano che sulla propria macchina tutto giri al livello massimo. Con PS4 Pro abbiamo da una parte la chiarezza, la semplificazione mentale data dal concetto "plug&play" abbastanza garantito dal concetto di console, e dall'altra la pressione psicologica dell'avere sempre – e possibilmente subito – il meglio, il massimo, ad onta della finitudine della vita umana che – a volte va ricordato – per quanto si possa essere hardcore gamers, non garantisce una



↑ Playstation 4 Pro, dedicata a quei giocatori professionisti che vogliono tutto ai massimi livelli. Unico dubbio: come può una console potente il doppio della versione precedente avere lo stesso nome ed essere considerata della stessa generazione?

Extra Life. A ben vedere si tratta dello stesso dilemma psicologico che attanaglia il consumatore/videogiocatore dai lunghi backlog di giochi acquistati, e che umanamente molti dei quali non giocherà mai. (Breve suggerimento dalla regia) - Una grossa produzione AAA acquistata e mai giocata equivale ad un gioco morto. Perché non giocare titoli più contenuti, leggasi indipendenti, che hanno durata e dimensione più umane, capaci di regalare esperienze compiute in un tempo ridotto, con l'investimento che viene sempre ripagato? (Fine suggerimento dalla regia). Facendo gli scongiuri del caso, dato che anche la vita di un videogiocatore potrebbe finire domani (e sì, niente The Last Guardian, poi. Era davvero destino) è naturale che psicologicamente un giocatore ambisca

al massimo possibile dal punto di vista qualitativo oggi. Un po' come possedere l'ultimo iPhone al lancio, per capirci. È necessario averlo subito? Si può tranquillamente aspettare? Questioni soggettive, sia chiaro. Ma tendendo naturalmente verso il determinismo tecnologico, i paragoni appunto tecnologici i giocatori li fanno eccome, e psicologicamente a taluni di certo rode l'idea che lo stesso videogioco, fosse pure di uno sputo, possa girare meglio su chi ha la stessa, medesima console potenziata. Si torna ai tempi di Commodore, quando nel 1992 venne introdotto sul mercato l'Amiga 1200 che, a suo modo e senza il fervore di questi tempi, col suo chipset AGA (Advanced Graphics Architecture) migliorava grafica e stabilità – ove previsto – dei videogiochi del diffusissimo Amiga 500. Note storiche a parte, esiste un altro fattore da considerare nel disegno globale messo su da Sony con la sua PS4 Pro. Questo fattore si chiama "sacrificio economico" per acquistare un videogioco. Da quanto ne sappiamo, che lo acquisti un possessore di PS4 standard o Pro, il gioco X ha lo stesso prezzo commerciale. Come dire, stesso sacrificio economico, diversa qualità. Ora, senza entrare nel merito di come il concetto di console possa cambiare o sia già cambiato allineandosi a quanto da sempre accade sulla scena PC, esiste un'altra questione interessante quanto poco discussa da portare avanti. La qualità tecnologica e quindi estetica di un videogioco, non determina forse anche il grado artistico del gioco stesso? E lo stesso sacrificio economico per un prodotto qualitativamente diverso, non penalizza forse chi possiede un sistema più datato? Partiamo da questo punto. Quanto sarebbe più onesta l'esistenza di prezzi differenti dello stesso gioco che gira in modo diverso su differenti console? I giocatori PC, alle prese con schede grafiche e settaggi vari soffrono di questo interrogativo da tempo. Ma riflettiamoci bene. Acquistando un videogioco per una



↑ Il logo che contraddistingue i titoli migliorati per PS4 Pro se lo troveranno tutti i giocatori, a prescindere dalla versione PS4 posseduta. Stesso prezzo, ma per i possessori di PS4 standard una minore qualità estetica e tecnologica in generale. Giusto o sbagliato?



↑ Il Commodore Amiga 1200 ha anticipato la filosofia di PS4 Pro di vent'anni: compatibilità con i giochi delle versioni precedenti, ma con miglioramenti grafici, di risoluzione e stabilità. Il numero "1200" però, doppio rispetto a quello dell'Amiga 600, era ben visibile sull'etichetta in metallo dedicata. PS4 Pro pretende invece continuare a chiamarsi PS4. Perché?

console X, un tempo si acquistava lo stesso, medesimo prodotto su qualunque piattaforma al mondo dedicata sarebbe potuto girare. Avere una PS2, una PS3 o una PS4 che fossero Fat o Slim, cambiava nulla. Sino a prima di PS4 Pro, ciò avveniva con qualsiasi revisione di console della stessa generazione facente parte dell'ecosistema di casa Sony. Inoltre, è bene ricordarlo, acquistando un gioco sviluppato su diverse generazioni di console, come ad esempio Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, il prezzo era ritoccato verso il basso, se si preferiva la versione PS3 a quella PS4. Stesso discorso avviene oggi per molti prodotti presenti su Playstation Store in forma esclusivamente digitale. Con l'introduzione di PS4 Pro questa diversificazione è totalmente cassata. Di nuovo, stesso prezzo, diversa qualità. Il bollino "PS4 Pro Enhanced" se lo troveranno sul Playstation Store o sulla confezione di gioco anche quei giocatori che una PS4 Pro non la possiedono affatto, malgrado per quel gioco X abbiano sborsato uguale. Un po' come pagare qualcosa di cui non si può godere appieno, alla fine. Eppure, se ci si pensa bene, da PS3 a PS4 si tratta nient'altro che di una differenza tecnologica-qualitativa, proprio come avviene oggi fra PS4 standard e Pro. Appurata questa mancata differenziazione economica, la domanda è la seguente: è giusto che i giocatori PS4 standard paghino lo stesso prezzo di quelli PS4 Pro solo perché si tratta della stessa generazione di console? Soprattutto, con una potenza doppia rispetto alla versione precedente, davvero la PS4 Pro deve ancora essere considerata facente parte di questa generazione di console, addirittura conservando sullo chassis il medesimo nome, ora che il concetto di generazione è diventato liquido, meno definibile che in passato? A questo punto, cosa davvero differenzia una generazione di console da un'altra? Perché stando così le cose, appurata inoltre la totale retro-compatibilità, potrebbero benissimo coesistere in futuro diverse versioni della medesima console che, continuando a chiamarsi PS4, mantengono tutte il prezzo pieno dei videogiochi, per quanto obsoleta sia la versione PS4 posseduta. E qui si apre un altro scenario, che concerne e coinvolge elementi quali estetica e tecnologia dei videogiochi, e che ne determinano il gradiente artistico. Le console, considerate come ambiente di sviluppo chiuso, hanno sempre rappresentato un buon

indice di forma artistica compiuta. Questo perché ciò che fino a ieri veniva fuori dalla visione di un game designer, seppur costretto entro i limiti tecnologici di una macchina, rappresentava il medesimo "artefatto" estetico ed espressivo per tutti i giocatori di una determinata console al mondo, senza svariati di sorta. Un po' come avviene per un quadro o un film. Oggi invece, a parità di caratteristiche tecniche riguardo la medesima TV posseduta da due diversi giocatori, il "servizio" di miglioramento qualitativo garantito da Sony per chi acquista PS4 Pro sembra ridurre tutto ad una concezione di videogioco quale prodotto, squassandone lo statuto di opera d'arte compiuta in

sé, che per l'occasione diventa elitaria ed esclusiva per i possessori dell'ultima versione della console. Per dirla chiaramente e brutalmente, PS4 Pro garantisce – o almeno dovrebbe garantire – un piacere e una qualità maggiore di fruizione estetica rispetto a chi non la possiede. Avere su schermo una luce migliore, effetti visivi migliori e un frame rate più elevato, vuol dire influenzare la risposta estetica e il sapore sensoriale di un fruitore verso una determinata opera d'arte in genere. Per certi versi, e a ben pensarci, se si considera un videogioco quale opera d'arte, con PS4 Pro è un po' come avere a che fare con un miglior "quadro" o un miglior "film" capaci di influenzare il giudizio critico che se ne può elaborare. In sede di critica videoludica poi, è chiaro che tutto questo lascia sorgere altri fattori di certo non trascurabili. Come accade per ciò che avviene su PC infatti, un videogioco "migliorato" attraverso PS4 Pro dovrebbe adesso ricevere in fase di qualsiasi recensione un approfondimento dedicato che sappia mettere in risalto – in maniera precisa, non superficiale – le reali differenze rispetto alla versione PS4 standard del medesimo prodotto. Tutti i possessori di PS4 standard meritano infatti di poter leggere una critica quanto più specifica possibile verso ciò che intendono acquistare, e l'introduzione di PS4 Pro necessariamente ridefinisce la responsabilità di chi scrive di videogiochi. Dato che a quanto pare vi sono miglioramenti anche riguardo Playstation VR, il confronto fra le diverse versioni di PS4 dovrebbe essere d'obbligo, come minimo auspicabile. Tutto questo perché, visto il prezzo pieno da pagare per qualsiasi versione, lasciare indietro la PS4 standard vorrebbe dire allora che si sta considerando PS4 Pro la nuova generazione di console. E una nuova generazione sul mercato che tiene prezzi pieni per tutti, ma senza esclusive né titoli dedicati, sarebbe da parte di Sony una strategia/inganno troppo facile. E diamine, così proprio non vale.

PSM BRAUNLUIS



↑ Claude Monet, "Il ponte di Argenteuil", 1874. Se il pittore le donasse oggi una luce anche minimamente diversa, la sua opera sarebbe considerata mutata. Se PS4 Pro migliora anche di un minimo su schermo ciò che viene restituito da una PS4 standard, non muta forse il sapore estetico dell'opera/videogioco in generale?



PRO... O CONTRO?

La nuova PS crea una frattura nel popolo dei giocatori. Tu da che parte stai?

C era una volta il mondo delle console, che era molto diverso da quello dei computer. Chi aveva il PC era abituato da sempre a lottare tra schede madri, processori, schede video e memoria tanto al chilo. Una vitaccia, direte voi. Beh, diciamo di sì, da un certo punto di vista. Io stesso sono stato a lungo un videogiocatore PC, e ricordo bene quel tipo di sensazioni. La gioia di un nuovo componente appena montato che rende la tua macchina più potente e performante, migliorando come per magia i titoli ai quali stavi giocando... ma anche, e qui veniamo al punto del discorso, l'ansia continua di trovarsi dalla parte sbagliata della barricata, quella di chi, nei setting del gioco, è costretto a ridurre dettagli, risoluzione, effetti. I poveri, insomma. Quelli delle classi inferiori sul Titanic, che muoiono per primi. Quelli che siccome non hanno il computer potente, devono accontentarsi di giocare "peggio", sbavando sul monitor dell'amico ricco. Il mondo della console, invece, era diverso. Era un po' l'Unione Sovietica, il socialismo reale del gaming. PlayStation 2? Bene, egualitarismo perfetto. Tutti cittadini con stessi diritti e doveri, di fronte alla Soviet Supremo Sony. Certo, c'era pur sempre chi era ancora rimasto alla console di generazione precedente, però quello era un male minore, un "gaming divide" marginale e necessariamente temporaneo, perché dopo un po' eri costretto al salto, a meno di accontentarti di giocare per anni solo a PES e FIFA (quelli, di norma, continuano a uscire per sempre su tutto: non mi stupirei di veder uscire FIFA 2018 su Atari VCS 2600). Il popolo PlayStation, unito, marciava per i viali del progresso

e della civiltà verso il Sol dell'Avvenire, fiero nella sua silenziosa testimonianza contro la sperequazione sociale del figlio di papà ricco e cattivo che gioca tutto al top alla faccia nostra. Poi, però, il grande botto. Anno del Signore 2017. Arriva da Sony la PlayStation Pro, che di fatto spezza per la prima volta una generazione di console, creando anche una frattura nel popolo dei videogiocatori. E qui cambia tutto, perché si introduce il fatto che esiste il giocatore PlayStation "più uguale" degli altri, tanto per citare Orwell, e si crea quindi la condizione di chi giocherà a 60 frame al secondo e chi a 30, di chi giocherà con la risoluzione 4K e chi con quella "soltanto" Full HD. Eccetera eccetera, gente. Ma diavolo se non è poco. È una vera e propria rivoluzione, che non a caso sta mettendo in crisi giocatori e critici, addetti ai lavori e uomini della strada. Tanto più che anche il Grande Nemico, cioè Microsoft, sta facendo lo stesso, in parte con la Xbox One S da poco uscita e poi con il misterioso Project Scorpio in arrivo 12 mesi circa dopo la PlayStation 4 Pro. Voi che cosa ne pensate? Da che parte state? Siete contenti della PlayStation club-sandwich triplo strato e salterete a bordo o appartenete al gruppo degli indignati che non accettano si crei il giocatore Play di "serie a" e quello di "serie b"? Ma soprattutto, secondo voi che cosa cambierà nel nostro settore a seguito di questa svolta? Finiremo come avviene con gli smartphone? Con una PlayStation all'anno? Pensiamoci insieme, e pensiamoci bene. Nel prossimo numero, con la Pro digerita a fondo, ne ripareremo.





GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Digli del plum-cake...

I videogiochi per PS4 vi ha fatto venire il latte alle ginocchia dalla noia? Non siete soddisfatti del nuovo film, che vede gli Acchiappafantasma costituiti da un team di quattro donne? Siete degli irriducibili fan di Vekman, Stanz, Spengler e Zedmore e desideravate, più di ogni altra cosa al mondo, un terzo film che proseguisse le loro avventure? Beh, se non l'avete fatto, dovete assolutamente recuperare Ghostbusters: The Videogame, action-adventure in terza persona sviluppato da Terminal Reality e pubblicato nel 2009 su Playstation 3. Il gioco, scritto proprio da Dan Aykroyd e dal compianto Harold Ramis, rappresenta il seguito ideale della saga cinematografica e racchiude in sé tutto lo stile, l'atmosfera e la "pazzia" che, a trent'anni dall'uscita, hanno reso i primi film ancora inarrivabili. La trama si svolge esattamente due anni dopo la sconfitta di Vigo il Carpatico avvenuta in Ghostbusters II e vede il ritorno di Gozer il Gozeriano, nuovamente intento a scatenare su Manhattan una legione di spettri, apparizioni e fantasmi vari, questa volta per conto di un'entità (una vecchia conoscenza, in effetti) ancora più potente del Distruggitore stesso. Insomma, un vero e proprio Ghostbusters III sotto forma

di videogiochi in cui, nei panni di una recluta, dovrete unirvi al quartetto di scienziati per fronteggiare le nuove minacce. Una decina di ore di puro fan service, con tantissimi personaggi e situazioni che ricalcano le scene più iconiche delle pellicole (ritroverete Slimer, Vigo e persino l'Omino dei Marshmallow) unite a scenari inediti, momenti alla guida della famigerata Ecto-1 e persino un doppiaggio -completamente in italiano- curato dagli stessi doppiatori dei film. Se tutto questo non dovesse bastarvi -e se i server sono ancora aperti- potrete anche tuffarvi in una corposa cooperativa online fino a 4 giocatori, in cui potrete divertirvi a (ri)far fuori gli spettri in un totale di sei modalità differenti. Persino tecnicamente Ghostbusters: The Videogame si difende bene, nonostante siano passati ben sette dal suo rilascio, con un ottimo motore fisico e una distruttibilità degli ambienti pressoché totale. In poche parole: se siete disturbati da strani rumori nel pieno della notte, provate un senso di terrore in cantina (o in soffitta) o avete visto spiriti, spiritelli o fantasmi...beh, questi sono gli Acchiappafantasma giusti da chiamare!

PSM LOGAN SINGER



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Mi viene da ridere. Sì perché in questo numero ho parlato parecchio male dello sparattutto con Acchiappafantasma appena arrivato su PS4, ma mi stavo dimenticando che, nel 2011, Atari se ne uscì con questa mezza schifezza chiamata Sanctum Of Slime, una roba talmente brutta che...eh, niente, sembra abbia ispirato Fireforge nella realizzazione del suo gioco. La cosa buona è che non rischiate di incontrarlo negli scaffali dei negozi, visto che si tratta di un titolo digital-only. Pussa via!



TIME OUT

E' possibile analizzare il videogioco attraverso il tempo? Questo elemento così sfuggente, così impalpabile, che tutti filosofi cercano e hanno sempre cercato di definire? È quello che ha provato a fare Agata Meneghelli con questo splendido "TIME OUT. Come i videogiochi distorcono il tempo", edito da libreriauniversitaria.it. Dottoressa di ricerca in semiotica, nonché Digital Strategist in grado di applicare la teoria del gioco a campagne promozionali e attività educative, la Meneghelli afferma che i videogiochi sono macchine per la creazione di esperienze temporali. E che principalmente sia l'andamento ritmico del gioco, diverso da genere a genere, a tenere il giocatore incollato allo schermo. Per Agata Meneghelli il tempo nel videogioco si fa quindi interattivo. Come per un romanzo ipertestuale, il tempo vissuto dal giocatore è ri-organizzato, ri-configurato nel corso della pratica di gioco. Avete mai pensato ai videogiochi strategici, per dirne una, come testi che richiedono una strutturazione strategica del tempo? O i rhythm games, che ne richiedono una euforica? Spesso il valore di un videogioco è dato dal tempo esterno in cui vi giochiamo rispetto al tempo interno strutturato dal gioco stesso. Difficile poi farci caso, ma il tempo dei videogiochi è sempre un tempo presente. Non si possono rigiocare sezioni "passate" senza modificare quelle presenti, pena l'insorgere di incoerenze temporali. Le analessi (racconto che torna indietro e descrive fatti precedenti) e le prolessi (racconto che invece anticipa il



futuro) nei videogiochi rappresentano elementi problematici, non così semplici da implementare. "TIME OUT" è inoltre un libro coraggioso, in special modo quando l'autrice considera discutibili le conclusioni di importanti ludologi e narratologi troppo occupati a sornarsi per definire il videogioco. La studiosa li affronta a viso aperto, senza lasciarsi intimorire, a dispetto di quanto questi autori, nella cultura accademica planetaria, siano ormai considerati centrali. Leggendo TIME OUT è bello scoprire che il "programma narrativo" di Mario è salvare la principessa, mentre quello del giocatore è vincere il gioco (della principessa, in altri termini, al giocatore frega nulla). Interessante poi il 2 capitolo, "I videogiochi come macchine del tempo", in cui secondo la studiosa i giocatori percepiscono la "durezza" del tempo di gioco quando è presente un cronometro, quando viene riempita la dimensione spaziale (Tetris, Space Invaders), quando bisogna andare a tempo con i rhythm games, nei giochi stile Tamagotchi, nei social Games e nei mondi persistenti online. Il tempo "duro" influenza invece il ritmo e i meccanismi di tensione e distensione, mentre nel "tempo molle" i giocatori

sono meno temporalmente obbligati (giochi di avventura classici tipo Monkey Island, o Myst). Nel "tempo elastico" infine (quello dei strategici in tempo reale) gli eventi risultano influenzati dalla scelta del giocatore (controllo della velocità scorrimento, ad esempio). Nel capitolo 3, "Effetti di ritmo fra narrazione e interazione", si parla del piano emotivo e passionale che viene a generarsi grazie a tagli, intermezzi, livelli di gioco, cut-scene, finestre di dialogo, game over e salvataggi. Fra livelli, capitoli e missioni, il videogioco non è percepito come "frammenti", ma come fasi di un processo più ampio e lineare. Infine, nel quarto e ultimo capitolo, "Il videogioco tra addiction e apprendimento", l'autrice enuclea le pratiche d'uso dei videogiochi, divise fra quelle ludiche, di apprendimento e di dipendenza, tutte passanti sotto il segno della manipolazione della dimensione ritmica e temporale per la loro generazione. Fra queste risulta molto interessante la trattazione legata alla per-

dità di coscienza del giocatore immerso nello "stato di flusso" (flow experience) in cui dimentica di preoccuparsi della propria identità nel tempo extra-ludico, a favore di quello di gioco. Così come è interessante il fattore "dipendenza", in cui la dimensione temporale diventa fondamentale per spiegare il passaggio dalla pratica ludica all'assuefazione. A chiudere il libro, una trattazione che verte sulla capacità dei videogiochi di attivare processi di apprendimento che contribuiscono a creare una memoria a lungo termine, diversa da quella episodica e databile fornita dall'insegnamento didattico nelle scuole. Con un linguaggio alla fine non così complesso rispetto ad altri testi semiotici, e presentando una trattazione del tema unica e originale, non è un mistero come il libro di Agata Meneghelli richieda un certo impegno per essere letto e metabolizzato. Ma è altrettanto vero affermare quanto ne valga la pena, a costo di qualsiasi "tempo" impiegato nel farlo. Si tratta di una trattazione davvero originale, da annoverare nella propria biblioteca come qualcosa di unico in Italia, e probabilmente nel mondo. Buona lettura, e che il tempo del videogioco sia con voi!

ABBONATI SUBITO!



SCONTO DEL
30%
1 anno
6 numeri

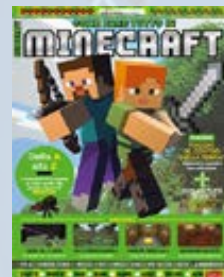
24,90€ invece
di ~~35,40€~~

Potrebbero
interessarti
anche:

**VERSIONE
DIGITALE IN
OMAGGIO!**



Abbonamento
Clash of Clans
€ 34,90 sconto del 41%



Come fare tutto
in MINECRAFT
€ 9,90 su www.sprea.it

PERCHÉ ABBONARSI:

- Prezzo della rivista bloccato per un anno
- Sicurezza di ricevere tutti i numeri

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

CHIAMACI E ATTIVEREMO INSIEME IL TUO ABBONAMENTO

•TELEFONA al N. 02 87168197

Dal lunedì al venerdì dalle ore 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00 alle 18,00. Il costo massimo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.

•ONLINE www.psmitalia.it/abbonamenti

•FAX invia il coupon al N. 02 56561221

•POSTA Ritaglia o fotocopie il coupon seguendo le istruzioni a lato e inviacelo insieme alla copia della ricevuta di pagamento via fax o mail (abbonamenti@myabb.it).

•CONTATTATECI VIA SKYPE/WHATSAPP



abbonamenti.sprea



3206126518
solo per i messaggi

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a PSM

Riceverò 6 numeri a soli 24,90 euro anziché ~~35,40~~ euro con lo sconto del 30%

☐ Inviare PSM al mio indirizzo:

Cognome e Nome _____

Via _____

N. _____

Località _____

CAP _____

Prov. _____

Tel. _____

email _____

☐ Scelgo di pagare così:

☐ Con bonifico IBAN IT40H0760101600000091540716- intestato a Sprea Spa

☐ Con il bollettino intestato a Sprea S.p.A. via Torino 51, 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) conto postale N° 000091540716

☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero _____

Scad. (mm/aa) _____

Codice di tre cifre che appare
sul retro della carta di credito _____

Firma _____

☐ Regalo PSM (quindi non spedirlo al mio indirizzo sopra) a:

Cognome e Nome _____

Via _____

N. _____

Località _____

CAP _____

Prov. _____

Tel. _____

email _____

Il beneficiario del tuo abbonamento riceverà una mail dove gli verrà comunicato il regalo

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:

Sprea Spa - Servizio abbonamenti - Via Torino 51, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI)
oppure invialo via mail

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire
con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato
al punto 1 dell'informativa privacy): ☐ SÌ ☐ NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati
a soggetti terzi (come indicato al punto 2
dell'informativa privacy): ☐ SÌ ☐ NO

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea SpA, nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita e assistenza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Sprea SpA, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero +39 02 56126518 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs. 196/03 - e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento - scrivendo a Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata - Puoi anche fotocopiarlo per non rovinare la rivista

L'ERBA DEL VICINO

Mica di sola PlayStation è fatto il mondo dei videogiochi. Ci sono anche le cose di Microsoft e di Nintendo, e chissà che un bel giorno non ci si mettano anche altri produttori a fare le console. Per questo motivo, da alcuni mesi abbiamo iniziato a spiare negli orticelli degli altri. Fateci sapere cosa succede nel vostro, scrivendoci a erbadelvicino@psmitalia.it.



Titolo: FOOTBALL MANAGER 2017

Genere: GESTIONALE SPORTIVO

Sviluppatore: SPORTS INTERACTIVE

Piattaforma: PC, MAC, LINUX

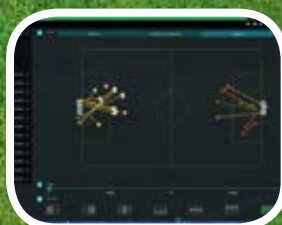
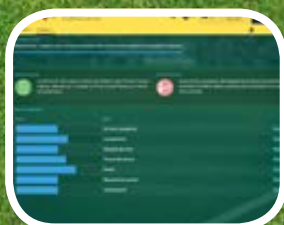
Anno di pubblicazione: 2016

La panchina che scotta!

È praticamente impossibile apportare una rivoluzione radicale in un settore quale è quello delle simulazioni gestionali calcistiche, perché le regole del mondo del calcio quelle sono e quelle rimangono, seppure con una lenta evoluzione delle dinamiche di mercato e le sfumature tecnico-tattiche. Inoltre, nel caso di un titolo come Football Manager da parte dei suoi sviluppatori (Sports Interactive), manca anche un pungolo che li spinga all'evoluzione, dato che la concorrenza prati-

camente non esiste. Chi per la prima volta si trova a giocare a Football Manager può soffrire di capogiri dovuti alla mole sovrumana di informazioni - tra statistiche, cifre, bilanci, grafici, eccetera c'è di che fare esplodere la testa anche al più ferrato conoscitore del calcio parlato. Il titolo di Sports Interactive non va valutato sul piano della grafica, anche se in tale settore bisogna segnalare un miglioramento generale della leggibilità delle informazioni, fatto che aiuta a immergersi nelle meccaniche gestionali. Non ci sono invece

passi avanti sulla resa delle partite, che rimangono vessate da un sistema di animazioni parecchio datato. Ottima è la scalabilità dell'esperienza ludica, che può essere affrontata su diversi livelli di competenza, tutti comunque abbastanza alti, ma alcuni assolutamente alla portata del appassionato medio. Quanto alla quantità e alla qualità delle informazioni, ci troviamo di fronte alla solita opera magna.





Titolo: RHYTHM PARADISE MEGAMIX

Genere: RHYTHM GAME

Sviluppatore: NINTENDO

Piattaforma: 3DS

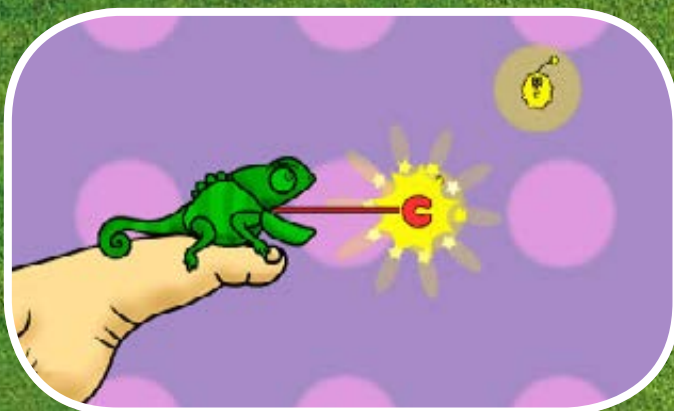
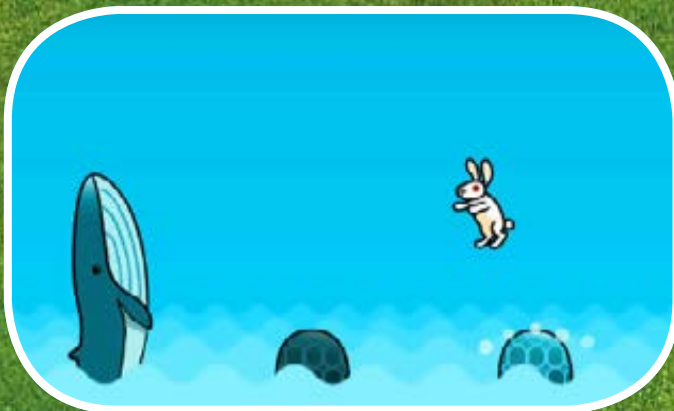
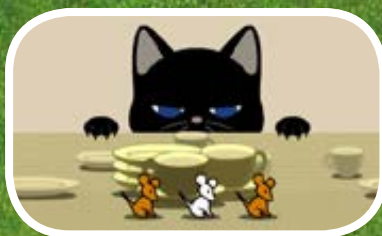
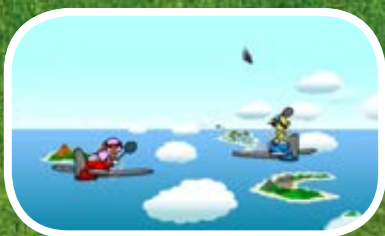
Anno di pubblicazione: 2016

Il senso del ritmo!

Diciamolo subito: il qui presente Megamix è la raccolta, remixata ma non corretta – non che ce ne fosse bisogno – del meglio dei giochi di abilità a suon di musica di Nintendo. La meccanica ludica è di una semplicità imbarazzante, direttamente proporzionale alla facilità. Tutto quello che c'è da fare è tenere il ritmo prestando orecchio alla colonna sonora e con lo sguardo ben attento all'azione su schermo, soprattutto per non perdersi le situazioni fuori di testa proposte

dal giochino. Gli sviluppatori hanno avuto anche il coraggio di inserire una trama, che ci vede seguire le disavventure del buffissimo Tibby, finito lontano da casa e desideroso di farvi ritorno. Purtroppo lungo il cammino il nostro si ritrova a dover risolvere situazioni di varia natura, accomunate dal fatto di coinvolgere personaggi a dir poco eccentrici. Purtroppo lungo il cammino il nostro si ritrova a dover risolvere situazioni di varia natura, accomunate dal fatto di coinvolgere personaggi a dir poco eccentrici. In ogni livello del

gioco dobbiamo così superare quattro sfide, in pratica dei mini-giochi, utilizzando quasi sempre un unico tasto della console e più di rado un secondo tasto o addirittura la croce direzionale. Insomma, la giocabilità che di solito viene trasposta su schermo mediante noiosi comandi a scorrimento verticale, qui sublima in mini-cartoni animati ad alto tasso di intrattenimento. La sola nota dolente di Megamix è che la prima parte è un po' moscia, apposta per introdurre alle meccaniche i neofiti.



Wunderkammer



C'è aria di novità, sulle pagine di PSM: fra chi stila scalette per il nuovo podcast, chi solca i mari dei social network pescando domande a cui rispondere nella rinata rubrica postale e chi ridipinge il camper redazionale, siamo riusciti a infilare anche un angolo dedicato al collezionismo compulsivo, quella passione consumistica ma adorabile, semi-patologica ma assai soddisfacente che segna con una cifra di fisicità il modo in cui tanti di noi vivono il medium videoludico. In Wunderkammer, il cui nome richiama (con qualche chilo d'ironia, sia chiaro) le "stanze delle meraviglie" dove i collezionisti di altre epoche raccoglievano pezzi volti a stupire e ad appagare le proprie passioni, discuteremo edizioni rare, limited vetuste o contemporanee, bundle e altre amenità squisitamente materialistiche. Non che intendiamo trascurare i contributi fotografici di voi stimati lettori, da inviare con sigillo in ceralacca (e una copia dell'Assassin's Case di Elemental Gearbolt, nel caso) all'indirizzo email: bastachiedereapsm@gmail.com.

PSM MAGNVS

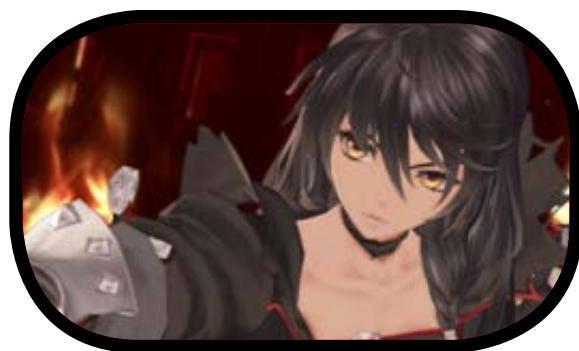
SCAFFALI CONTATI

Tales of Berseria

Dopo aver debuttato ad agosto in Giappone, il nuovo episodio della saga di action-JRPG Tales di Namco, Tales of Berseria, si appresta a farsi strada anche nei mercati occidentali su PS4 e PC alla fine di gennaio, segnando un'ulteriore velocizzazione nelle tempistiche di localizzazione di questo franchise. Immane anche le Collector's Edition che, come già avvenuto per altri Tales, verrà proposta in forme assai diverse nel mercato europeo ed in quello statunitense. La versione toccata in sorte al pubblico americano ricorda nel packaging libresco le limited giapponesi vendute da Lalabit, propone un ampio corredo composto da steelbook, colonna sonora, artbook, due action figure chibi, portachiavi e altre amenità, fra cui spicca una novella che fa da prequel agli eventi del gioco. L'edizione europea, proposta a un prezzo sensibilmente inferiore, esclude proprio quest'ultimo extra, proponendo però un box assai più piacevole agli occhi di chi scrive queste righe. Entrambe le versioni godranno di una tiratura stimabile intorno alle diecimila unità, numero discreto ma non enorme contando le vendite della serie in occidente.



La Collector's Edition americana...

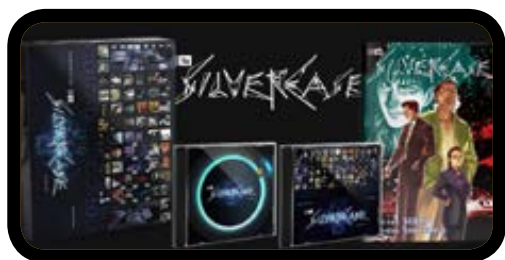


... e quella toccata in sorte a noi europei.

RETRO CON STILE

Ultima IX Dragon Edition

La saga di Ultima, pur essendo forse meno nota agli appassionati più giovani rispetto ad altri mostri sacri dei RPG occidentali, ha avuto un ruolo fondamentale nel definire i tratti fondanti del suo genere d'appartenenza e nell'influenzare svariati sviluppatori. La lunga avventura dell'Avatar, raccontata dalla Origin del mitico Richard Garriott, vide nel 1999 la sua controversa conclusione con Ultima IX Ascension, posto dopo gli eventi di Ultima VIII Pagan e a lungo criticato dagli appassionati per le sue molte magagne. Al netto del gioco vero e proprio, però, la Dragon Edition di Ultima IX, oltre ad aver mantenuto un buon valore nel mercato collezionistico, resta una delle edizioni limitate più imponenti fra quelle proposte dai WRPG degli anni '90: ispirata dal fanclub Ultima Dragons, questa limited propone infatti un grande box cartonato capace di impreziosire qualsiasi collezione PC dal sapore un po' vintage, senza contare una discreta serie di extra come diario e libro degli incantesimi, l'Ankh dell'Avatar, un certificato, una colonna sonora e il disco dell'Ultima Collection con i precedenti capitoli del franchise e alcune chicche come il port di Akalabeth.



TIRATURA TIRATA

The Silver Case

Qualche mese fa avevamo avuto occasione di parlarvi di Limited Run Games, piccolo editore americano che sta pubblicando un numero sempre crescente di edizioni fisiche per titoli indie o di nicchia in ambito PS4 e PSVita, tutti dotati di tirature assai ridotte che in certi casi vengono esaurite a poche ore dal lancio. Situazione un po' diversa per il debutto di questo publisher in ambito PC, legato all'edizione fisica di The Silver Case, remake della visual novel investigativa creata dall'eclettico Goichi Suda (altrimenti noto come Suda51) ai tempi di PS1 e ora proposta per la prima volta in occidente. Quest'edizione, pensata per conformarsi agli adorabili canoni dei vecchi titoli PC con big box cartonati, ha ricevuto una tiratura legata agli ordini (un po' come per i titoli legati a Gaijinworks) ma, contando il titolo e la modalità di distribuzione, è facile che il numero di copie in circolazione sia tutt'altro che elevato. Dopo questo debutto, resta da chiedersi se Limited Run Games si dedicherà anche ad altre edizioni PC per titoli nipponici, contando come un'infinità di shoot'em up e JRPG approdati su Steam non dispongano di edizioni fisiche.

BASTA CHIEDERE A PSM

È tutta colpa loro, di quello sparuto gruppo di soldati di PSM, che con la minaccia delle armi (lancio di caccole, sputi nel bicchiere del prosecco, attack sulla tavoletta del cesso) mi ha costretto a ripristinare la rubrica della posta. Sono gli stessi, questi mascalzoni, che qualche mese fa si sono messi in testa di disegnare le nostre belle faccine e di creare poi la striscia fumettosa che vedete nella pagina qui di fianco. Sono anche gli stessi che mi hanno nascosto la mia copia di Rez (il gioco con il vibratore incorporato) dicendo che me la avrebbero restituita solo dopo che mi fossi deciso ad aprire la pagina Facebook di PSM. E dulcis in fundo sono i medesimi marrani che dopo avermi avvelenato il gatto Bishi (non è vero, ma so che sarebbero arrivati a tanto se Bishi non si fosse estinto per le leggi della natura), mi hanno detto che avrebbero fatto lo stesso con il suo gemello Bashi se non gli avessi lasciato fare il podcast ufficiale della rivista più ufficiosa del creato, cioè di PSM.

Per dirci come vi chiamate, per fare outing, per dichiarare il vostro amore nei confronti dei gatti a pelo corto e, se proprio vi va, per parlare di videogiochi, potete scriverci all'indirizzo email qui sotto, oppure postare pensieri sulla nostra pagina Facebook, oppure venirci a trovare in redazione a Saronno, la città dell'amarezza.

E-MAIL

bastachiederepsm@gmail.com

FACEBOOK

www.facebook.com/psmplaystationmagazine

PODCAST

http://feeds.feedburner.com/PsmitaliaPodcast

ITUNES

PSM Italia PODCAST

GAMES WEEK - PRIMO INCONTRO

Ciao redazza! Vi scrivo per condividere - soprattutto con chi non è potuto esserci - la bellissima giornata che abbiamo vissuto sabato 15 ottobre in una Games Week affollatissima a dir poco. C'è chi è andato a Milanofiera per vedere lo youtuber di turno, e chi invece ha incontrato due redattori che rendono PSM veramente unica ad ogni numero e ad ogni pagina: grazie Logan, e grazie BraunLuis (per te un abruzzese-sissimo 'grazzie!'), perché l'editoria vive un momento difficile, ma sono le persone come voi che fanno davvero la differenza. La giornata è stata divertentissima insieme a Manuel e Chiara, e al fianco di titoli blasonati e attesi come i vari The Last Guardian e Final Fantasy XV è stato interessante e divertente provare i giochi proposti dai vari indipendenti italiani. Confrontare le nostre visioni sul mondo videoludico davanti ad una birra è stato un qualcosa che difficilmente dimenticherò: dietro ogni persona c'è una storia, ed è stupendo scoprire come il videogioco ha ricoperto (e continua a ricoprire!) un ruolo significativo nelle nostre vite. Tornando alla fiera in sé, gli stand di prova dei visori di realtà aumentata sono stati letteralmente presi d'assalto dalla folla, e purtroppo non abbiamo avuto l'occasione di provarli; speriamo però in un futuro non troppo lontano di avere una bella PS4 e un Sony VR nel salotto della casa in cui presto andremo ad abitare assieme. Perché PSM è questo: gioia, condivisione e divertimento con le persone a cui vogliamo bene. Grazie per esserci sempre!

Giulia e Marco

GAMES WEEK - SECONDO INCONTRO

Ciao redazza! Chi vi scrive è uno di quei ragazzi ha avuto la fortuna di poter girare con parte della redazione per il Games Week, e posso dire che avere la possibilità di girare per i vari stand con chi prima era solo inchiostro e poco più, è stato davvero gratificante. Ho avuto la possibilità grazie a voi di confrontarmi sul passato ma anche l'imminente futuro del nostro amato mondo del gaming, ed addirittura provarlo con mano, seduto a fianco di Logan mi cimentavo su console che uscirono quando il sottoscritto non era nemmeno nato! E personalmente mi ha suscitato emozioni e situazioni che forse ormai col tempo si stanno perdendo; il ritrovarsi in una cameretta a giocare in locale per lunghi pomeriggi ormai sta svanendo lasciando campo alla multimedialità dell'attuale generazione. E rimanendo in ambito attuale, come detto precedentemente, abbiamo avuto anche l'opportunità di provare i nuovissimi VR, parlandone entusiasticamente fra un sorso di birra e l'altro (ed anche qualche freddura del buon Logan eheh). Emozioni che a fine giornata





si sono riassunte in abbracci e pacche sulla spalla; i miei più sentiti ringraziamenti vanno a Logan e Braunluis, ma anche agli altri lettori presenti in fiera, ed ovviamente al resto della redazione che ormai mi accompagna da anni ed anni nel modo più iNiorante possibile, salutoni!

Manuel

GAMES WEEK - TERZO INCONTRO

Il giorno di apertura della Games Week, venerdì, è il classico giorno che vivi "con il naso all'insù": entri... e ti dimentichi quanti anni hai, gli occhi diventano a forma di Playstation e provi la stessa emozione di quando da piccola aprivi i regali di Natale (non poi tanto da piccola... ehm...). Ed ecco che quando stai per salutare il primo giorno di Games Week, con la promessa che l'indomani ti dedicherai minuziosamente a viaggiare tra gli stand che ti mancano, ti arriva con un messaggio sul telefonino una notizia inaspettata con una sorpresa ancor più emozionante. Il giorno seguente, il sabato, potrai finalmente conoscere personalmente due tra gli elementi FONDAMENTALI per la vita di PSM: i mitici, unici, inimitabili, imprescindibili (ok, ora basta che se no poi non scendono più dalle nuvole :-P) LOGAN E BRAUNLUIS!!! Anche loro in Fiera per poter fornire ancor più quel lato empirico e prezioso al loro lavoro: la prova sul campo. Ma la sorpresa non finisce qui: sai che potrai vedere anche alcuni appassionati come te, che fanno parte di quel gruppo affiatato di iNioranti che ogni giorno si tiene compagnia su Telegram, uniti dalla stessa passione. Con un regalo del genere, vorresti fosse già sabato. Il tanto desiderato secondo giorno di Games Week arriva. E sai che non sarà un giorno di GW come gli altri. Appena metti piede in Fiera ti chiedi come farai a riconoscere i due miti della redazza che non vedi l'ora di incontrare, in mezzo a tutta la popolazione che pare essersi data appuntamento quel giorno in quello stesso posto: l'Esodo d'Egitto al confronto pareva una riunione di condominio. Poi, l'illuminazione. Segui il bianconiglio, mi sono detta. Nella fattispecie segui l'"essere senziente" che ti indicherà la via: la barba di Logan. Ed ecco che, finalmente, in mezzo a quella massa informe di gente, si apre un varco, la barba di Logan compie il suo dovere e avviene l'incontro con la mitica bandana e il biondo Braunluis! Colta dall'emozione, l'unica cosa che sai fare in quel momento (in preda ad un'improvvisa afasia) è tirare fuori l'ultimo numero di PSM per avere il loro impagabile autografo, che prontamente ti rilasciano sulle pagine delle loro recensioni esulsa copertina con il Cavaliere Oscuro, il tutto accompagnato da un servizio fotografico di Braunluis che immortalava l'indimenticabile momento. Senti poi giungere le voci degli "Amici iNioranti del gruppo" che giungono in lontananza, anch'essi guidati dal bian-barba-coniglio di Logan. Ed ecco che conosci anche Giulia e Manuel: li vedi per la prima volta ma è come se li conoscessi da sempre. Ecco, in quel momento hai davvero la certezza che sarà una giornata indimenticabile, diversa, nuova. Il sabato trascorre accompagnando Logan e Braunluis nel loro "giri di lavoro", tra prove dei giochi, video di presentazione, chiacchierate con gli sviluppatori e lunghe attese – ahimè – anche per la categoria Stampa. E poi una birra intorno ad un tavolo filosofeggiando sui titoli già sul mercato e di prossima uscita, confrontandoci su libri dai quali il mondo videoludico ha attinto, cercando di carpire qualche news sul prossimo numero di PSM... insomma, affiancando nientepopodimeno che Logan e Braunluis nel loro viaggio all'interno del Games Week 2016, io e i miei due compagni di avventura iNioranti ci siamo sentiti per un attimo "Giornalisti per caso". Ma il momento più emozionante della giornata di sabato è stato il momento dei

saluti al momento della chiusura, quegli abbracci interminabili colmi di ringraziamento per averci regalato un sabato straordinario, proprio per quel percorso extra-ordinario attraverso la filosofia del videogiochi. Abbracci consapevoli che rendono più concreta e tangibile la percezione del lavoro di persone – e di una barba – che ci tengono compagnia ogni giorno con la rivista più iNiorante che ci sia. Un'esperienza indescrivibile, che si percepisce solo dalle emozioni che si vivono al momento. Domenica 16 ottobre, mentre ripercorrevi le tappe dei giorni precedenti... qualcosa era cambiato. Non era più lo stesso Games Week. Non era più lo stesso sguardo, perché avevo potuto vivere la mia passione attraverso altri occhi, professionali e preparati, avevo potuto apprezzare ancor più il mondo videoludico, sempre in evoluzione, con sfumature fino a quel momento non contemplate, con gusti e colori diversi. Ho scoperto che la barba di Logan esiste veramente e che la chioma folta di Braunluis fa invidia alle modelle delle riviste più blasonate. Ma, soprattutto, con quel forte e "reale" abbraccio di gruppo ho sentito ancor più la consapevolezza che i videogiochi sono tutte queste emozioni, ma ora anche

qualcosa in più: il famoso numero di PSM autografato, appeso accanto alla laurea nel mio Studio Legale.

Chiara

Meravigliosi Chiara-Manuel-Giulia-Marco, tutto, ma proprio tutto il senso della rivista sarebbe niente, zero, nulla se PSM non sapesse dell'esistenza di anime entusiaste ed appassionate come voi. Il motivo è semplice: la preziosa bellezza di PSM... siete voi! Incontrarvi è stata la cosa più bella, più significativa e reale di tutti questi anni di iNioranza qui. E con la vostra passione e le vostre ragioni riguardo al leggere PSM ci avete... sopraffatti! Siete semplicemente fantastici. Vi invio un cuore gigante, con un immenso e commosso grazie dentro.

E niente, Braunluis è stato decisamente esaustivo e non saprei cos'altro aggiungere. Un GRAZIE enorme, di nuovo (a voi che eravate lì con noi, ma a tutti i lettori in generale), perché sapere che il tuo lavoro serve anche a migliorare – anche se in piccola – la vita di alcune persone è veramente bello. VI VOGLIO BENE. Ah, un grazie enorme anche da parte di Logan!



SILENT HILL



di ciò che compie la protagonista, madre della povera Sharon Da Silva/Alessa Gillespie. I suoi sforzi, il suo struggersi a rischio pazzia per recuperare la figlia scomparsa, nonché la sua fede nell'affrontare le sue visioni e le paure nell'Otherworld o nella Silent Hill alternativa/reale, rappresentano un potente messaggio di amore materno, a prescindere se questo amore sia indirizzato verso un figlio naturale o meno. Silent Hill - e qui le differenze di un film rispetto alla emotività rotta e a tratti grottesca di Harry Mason sulla prima Playstation si fanno sentire - può essere considerato il viaggio di una madre attraverso questa prova d'amore, spinto sino al punto del crollo, della eventualità di perdere tutto - come poi si vedrà sul finale. Un percorso di forza, di presa di coscienza, di maturazione psicologica e per certi versi di sacrificio della protagonista che per forza di cose - sceneggiatura e limitazione estetica e tecnologica fra le varie cose - il primo videogioco della serie non poteva restituire. Caratterizzato da ritmi diversi, ma mai lezioso nel suo dipanarsi,

Silent Hill è un film che funziona. Si muove entro i limiti di una sceneggiatura che tiene sempre a mente il videogioco, donandogli necessariamente un carattere meno freddo, più umano. Dotato di una sua coerente credibilità di scrittura e sceneggiatura, nonché di una fotografia così avviluppante da stabilire un nuovo standard rispetto al concetto di nebbia in una pellicola cinematografica, Silent Hill non è da considerarsi solo un'opera horror sui generis. Si tratta infatti uno di quei casi che sanno reinterpretare il sapore di una storia raccontata da un altro medium, dotandola di una interpretazione differente, ma non per questo meno efficace. Prende a prestito elementi, li ricombina e li fa suoi, lasciando al videogioco il suo statuto di opera videoludica con i suoi specifici e le sue criticità. Se non lo avete già fatto, il consiglio appassionato è quello di visionare il film con gli occhi di appassionati di cinema, oltre che quelli di un giocatore. Andando oltre il suo gioco nel voler cogliere rimandi fra citazioni e i vari movimenti di camera, vi è una storia che palpita e brucia sotto Silent Hill, come le braci bollenti che hanno segnato la vita della povera Alessa Gillespie. Buona visione, e attenti a non scottarvi.

E' facile comprendere il motivo per cui **Silent Hill**, proposta cinematografica fortemente connessa alla omonima avventura horror Konami, sia stato solo tiepidamente accolto dagli appassionati della saga. Ben più difficile risulta però giustificare chi ancora non accetta come la faticida rimediazione, cioè la ricombinazione delle specifiche di un medium in un altro, sia qualcosa che riguardo al rapporto cinema-videogiochi è meglio non fare. Diciamolo subito: il film del 2006 diretto da Christophe Gans è un buon film. Rispettoso della estetica della cittadina di Silent Hill, delle atmosfere nebbiose, delle incursioni drammatiche e malate nell'Otherworld e di parte della trama del primo capitolo. La pellicola presenta tutti gli elementi atti ad identificare in modo inconfondibile la saga videoludica, dividendosi fra esigenze cinematografiche e tributo. Per quanto criticata poi, la drammaticità catartica, esplicativa e apertamente teatrale se si vuole che avvicina il finale del film al videogioco, trova nel lavoro di Christophe Gans una soluzione compiuta e funzionale. Per quanto se ne possa affermare diversamente, il film del regista francese, il quale ha più volte dichiarato di essere un appassionato della saga, è un film rispettoso

del videogioco. Le musiche originali di Akira Yamaoka e la sceneggiatura di Roger Avary contribuiscono ad una celebrazione dell'opera videoludica attingendo al primo Silent Hill in quanto alla storia della povera Alessa Gillespie, al secondo capitolo riguardo alcuni mostri metaforici ed emblematici della serie (Pyramid Head su tutti), nonché a Silent Hill 3 riguardo in special modo l'estetica e lo stile della protagonista (interpretata da una buona Radha Mitchell, madre adottiva di Alessa). A completare il cast ci pensano Sean Bean, padre adottivo della bimba, Laurie Holden che veste i panni di una più combattiva poliziotta Cybil rispetto al primo capitolo originale, e Deborah Kara Unger, madre tormentata che risponde al nome di Dahlia Gillespie. Per farla breve, e senza entrare nel dettaglio delle differenze di trama rispetto al videogioco, fra scene horror, umani deformati, dimensioni parallele, cameo di personaggi del gioco ed espliciti rimandi, Silent Hill è un film che va visionato.

"UNA MADRE È DIO AGLI OCCHI DI UN FIGLIO"
Esiste qualcosa di potente nel film che per forza di cose nel videogioco è totalmente cassata. Parliamo



COD. PSVI25 N 25 - MARZO 2015



COD. PSVI26 N 26 - APRILE 2015



COD. PSVI27 N 27 - MAGGIO 2015



COD. PSVI28 N 28 - GIUGNO 2015



COD. PSVI29 N 29 - AGOSTO 2015



COD. PSVI30 N 30 - OTTOBRE 2015



COD. PSVI31 N 31 - DICEMBRE 2015



COD. PSVI32 N 32 - FEBBRAIO 2016



COD. PSVI33 N 33 - APRILE 2016



COD. PSVI34 N 34 - GIUGNO 2016



COD. PSVI35 N 35 - AGOSTO 2016



COD. PSVI36 N 36 - OTTOBRE 2016

Se leggi PSM Village,
ti possono piacere anche...

COD. MICR6
€ 9,90



COD. RGV8
€ 9,90



Completa la tua collezione ordinando gli arretrati a soli € 5,⁹⁰ cad.
su www.psmitalia.it/arretrati
oppure utilizzando il modulo qui sotto

SCEGLI L'ARRETRATO CHE VUOI ORDINARE

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopiala il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea S.p.A. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 0256561221. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito www.psmitalia.it/arretrati. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a arretrati@psmitalia.it oppure telefonare allo 0287168197 dal lunedì al venerdì dalle 9:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 18:00.

INSERISCI I CODICI E MESE DI COPERTINA delle pubblicazioni che desideri ricevere:

	€
	€
	€
	€
Totale Ordine	€

SCEGLI IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una **X** la forma di spedizione desiderata

☐	Per una rivista spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 3,90
☐	Per due o più riviste spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€
---------------------------	---

Data Firma del titolare

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTA'

TEL.

E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO (Indica con una **X** quello prescelto)

- ☐ Versamento su **CCP 99075871** intestato a **Sprea S.P.A. ABBONAMENTI Via Torino 51 20063 Cernusco Sul Naviglio MI** (Allegare ricevuta nella busta o al fax)
- ☐ Bonifico intestato a **Sprea S.P.A. Abbonamenti** sul conto **IBAN IT05 F076 0101 6000 0009 9075 871**
- ☐ **Carta di Credito N.**

(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare della carta (può essere diverso dall'abbonato)

☐ CartaSi ☐ paypal ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express ☐ JCB

917722811696005 60037

Informazioni e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea S.p.A. Sede unica Sprea Holding S.p.A. con sede in Cernusco s/naviglio, via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne incaricate. Ai sensi degli art. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la cancellazione o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'informazione completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.



TUTTO



GAMES



**SCOPRI
I NUOVI
CANALI**

MOVIEVILLAGE

LE ULTIME NOVITÀ SU CINEMA,
HOME VIDEO E SERIE TV

RETROVILLAGE

CURIOSITÀ E SPECIALI
SUI VIDEOGIOCHI DEL PASSATO

VIDEO, NEWS, ANTEPRIME E RECENS



**TUTTO SU PC,
PLAYSTATION 4,
XBOX ONE, WII U,
3DS, IOS, ANDROID**

NUOVO!

SVILLAGE.IT



ENTRA ANCHE TU NELLA
**COMMUNITY
ITALIANA PIÙ**

ATTIVA DEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

WWW.GAMESVILLAGE.IT

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

SIONI: RESTA SEMPRE AGGIORNATO!

Nel prossimo numero

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Tanto per non mettere limiti al terrore, lo prenderemo in esame in una brutta stanza buia!



Il numero di febbraio sarà in edicola il 27 gennaio 2017

E ancora...

... speciali, anteprime, recensioni varie e assortite!

RED DEAD REDEMPTION 2

Abbiamo proprio voglia di farci un giro nel selvaggio west per vedere come se



la passano quelli di Rockstar tra saloon e sparatorie di mezzogiorno.

METAL GEAR SURVIVE

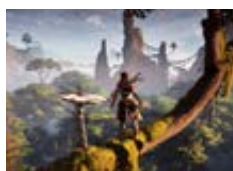
Mettiamoci in cammino sulla lunga e polverosa strada che conduce al nuovo



Metal Gear. Suona così nuovo che quasi non ci convince. Ci sbagliamo?

HORIZON: ZERO DAWN

Una natura che più di lusso non si può, una protagonista energica e



tanti nemici robotici. Gli ingredienti ci sono tutti, manca solo da capire l'A.

PSM

Mensile - prezzo di copertina 5.90 €
www.psmitalia.it

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione Editoriale a cura di:
Glitch snc
redazione@psmitalia.it

Sprea S.p.A.
Socio Unico - direzione e coordinamento di Sprea Holding S.p.A.

Presidente: Luca Sprea
Consigliere delegato: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing)
Art Director: Silvia Taietti

Coordinamento: Gabriella Re (Foreign Rights) international@sprea.it, Ambra Palmieri (Segreteria Editoriale), Francesca Sigismondi (Ufficio Legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione), Emanuela Mapelli (Pianificazione Pubblicitaria)

Amministrazione:
Anna Nese (CFO), Erika Colombo (controller), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it

Servizio qualità edicolanti e DL: Sonia Lancellotti
distribuzione@sprea.it
Segreteria pubblicità:
Tel. 02 92432244 - pubblicita@sprea.it
Sede Legale:
Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
PI 12770820152 - Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02924321.

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Abbonamenti:
si sottoscrivono on-line su www.psmitalia.it/abbonamenti
Mail: abbonamenti@myabb.it
Fax: 02 56561221
Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza con la distribuzione in edicola.

Arretrati:
si acquistano on-line su www.psmitalia.it/arretrati
Mail: arretrati@psmitalia.it
Fax: 02 56561221
Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
www.sprea.it

Registrazione testata:
PSM Village, pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 03.11.2000 con il numero 701.

Distributore per l'Italia e per l'estero: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. 20090 Segrate - ISSN: 2281-6968
Stampa: Arti Grafiche Bocca S.p.A. - Salerno

Copyright Sprea S.p.A.

La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata PSM e di tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Per informazioni potete contattarci allo 02924321. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

IN EDICOLA





by
BT JB

14/16